

Demény Piroska

DRÁMÁVAL KÖNNYEBB AZ ISKOLA

Dramapedagógiai játékkönyv 7–15 éveseknek

(Folytatás előző lapszámunkból)

3. óra

Téma: Része vagyok az egésznek

Célok, fejlesztési követelmények

Csoportépítés, elfogadás, együttműködés, az egymásra figyelés képességének fejlesztése

Kommunikációs készség fejlesztése

Kiszámoló tanulásával beszédkészség, kifejezőkészség, szókincs fejlesztése

Esztétikai érzékenység fejlesztése

Módszerek, eljárások

Kapcsolatteremtő és kommunikációs játékok, bizalomjátékok

Önismereti gyakorlatok

Helyzetgyakorlatok

Előzetes megfigyelés, beszélgetés

Eszközök

Játéktelefon, labda, kis szívecskék kartonból

Az óra menete

Körök

A gyermekek szabadon sétálnak a térben. A játékvezető bemond egy olyan számot, amellyel a játékosok száma osztható). A játszóknak megadott idő alatt annyi főből álló zárt köröket kell létrehozniuk, amennyi a vezető által bemondott szám. Újabb szám bemondásával újabb körök létrehozását kérjük.

Köszönjünk egymásnak!

Az előző feladat utolsó körében állnak a játékosok. Köszönjenek egymásnak a körön belül a múlt órán tanult köszönési formákkal.

Kiszámoló tanulása

A gyermekek kör alakban állnak egymástól megfelelő távolságban. Bal kezükben követ fognak. A játékvezető által diktált ritmusra bal kézből jobb kézbe, majd a jobbra található társuknak adják át a követ, közben a mondóka szövegét mondják.

Fontos: mindig maradjon egy kő a kezünkben!

Nagyon jó koncentrációfejlesztő játék. A következő két kiszámoló közül megtanulják azt, amelyik jobban tetszik.

*Kert alatt a macska
szemét pillogtatja.
Elvesztette gombostűjét,
A kutyára fogta.
A kutya azt mondta,
Hogy ő el nem lopta.
Inc, pinc, kalapinc,
Te vagy odakint!*

*Kertem alatt van egy ház,
Abban lakik Mikulás.
Kértem tőle vacsorát,
Azt mondta, hogy pofon vág.
Ha pofon vág, meghalok,
Mennybe visznek angyalok.
Répa közé temetnek,
Megesznek az egerek.*

„Szeretsz? Szeretlek!”

A székfoglaló változata. Az előbb megtanult kiszámolóval kiválasztunk egy játékost, akit a kör közepére állítunk. Ő a következő kérdéssel fordul egyik társához: „*Szeretsz?*” A válasz így hangozhat: „*Szeretlek, de jobban szeretem azt, akin piros cipő van.*” Aki magára ismer, az helyet cserél a kérdezővel. Ha a válasz „*Én mindenkit szeretek*”, az osztály összes tanulója felpattan, és új helyet keres magának.

Hirdetés: Keresem a párom

Üres papírlapokat osztunk ki az osztály minden tanulójának. Feladatuk: rövid (három-négy mondatos) hirdetést írjanak, amelyben társat keresnek (például padtársat, játszótársat, osztálytársat, barátot). Nagyon fontos tisztázni azt is, hogy a vágy megfogalmazása nem elég, magukról is írniuk kell. Ezek után összekeverjük a hirdetéseket, majd egyenként felolvassuk őket, és megpróbáljuk kitalálni, melyiket ki írhatta.

Ajánlom magamat!

Az önjellemzés másik nagyon jó változata: maximum 25 szavas hirdetéseket lehet feladni, amelyben magunkat ajánljuk mint barátot, osztálytársat, padtársat stb.

Hívjuk fel a gyermekek figyelmét arra, gondolják végig, miért választaná őket valaki barátként, padtársként stb., és hogy ezt fogalmazzák meg a hirdetésükben.

Miért/Mitől vagyunk mi egy osztály?

Beszélgetés formájában megfogalmazzák a gyermekek a csoport (közösség) meghatározását. Például: közös terembe járunk, ugyanazt tanuljuk, ugyanazok a tanáraink, ugyanazt tanuljuk.

Ebben a közösségben az a jó...

Egy gyermek kezébe labdát adva azt a feladatot kapja, hogy fejezze be a mondatot. Miután megtörtént a mondat kiegészítése, továbbadja a labdát a mellette ülőnek. A labda addig jár körbe, amíg minden gyermekre sor nem kerül.

A mondat sokféle befejezése alapján következtetni lehet arra, hogy a gyermekek hogyan ítélik meg helyüket a közösségben, összetartás, támogatás, egymásrautaltság tekintetében.

Kézgombolyag

(egymáshoz igazodás és a mozgásos megjelenítés gyakorlására)

A csoport körben ül, kezüket egymásra helyezve, behunyt szemmel figyelnek egymásra. A vezető kimond egy-egy szót vagy kifejezést, például hullámszik a víz, esik az eső, fázunk stb. A kezeket nem szabad elengedni, együtt és egymásra figyelve „mozogjuk le” az elhangzott kifejezéseket.

A feladat végrehajtása után megbeszéljük, ki hogyan érezte magát és a társa kezének mozgását.

Szívkeresés

A foglalkozás előtt kartonból kivágott kis szíveket rejtünk el az osztályban a legkülönbözőbb, de felfedezhető helyekre. Az elrejtett szívek száma eggyel kevesebb lesz, mint a gyermekek száma. A résztvevők feladatként azt kapják, hogy keressék meg a szíveket, s aki talált, üljön le a helyére. Egy játékos szív nélkül fog maradni. Ő odaáll majd valamelyik társa elé, és azt mondja: „*Add a szíved!*” Ő visszakérdez: „*Mit adsz érte?*” Ekkor valami jó szót (pozitív megerősítést, biztatást, jókívánságot) ad a szívért, amivel leül,

és a szív nélkül maradt kérdez tovább az előző módon. Előtte megköszöni az elismerést. A játék mindaddig folytatódik, amíg mindenki továbbadta már a „szívét”. Végezetül a pedagógus előveszi a nála levő szívet, és átnyújtja a szív nélkül maradt gyermeknek egy kedves mondattal.

4. óra

Téma: Csoportépítés – Játékóra

Célok, fejlesztési követelmények

Csoportépítés, elfogadás fejlesztése

Az együttjátás öröme és felelőssége megtapasztalása

Koncentrációs készségfejlesztés

Együttműködés, az egymásra figyelem képességének erősítése

Ritmusérzék és koncentrációs készség fejlesztése

Módszerek, eljárások

Önismereti játékok

Lazító, feszültségoldó gyakorlatok

Koncentrációs feladatok

Kapcsolatteremtő és kommunikációs játékok

Bizalomjátékok

Eszközök

Táblakép, színes lapok, székek

Az óra menete

Mondd meg, mi a neve!

Egy gyermek feláll a többiekkel szemben. Nagyon lassan és hangosan mondva, mindegyik választ magának egy színt. A többiek igyekeznek megjegyezni.

A gyermekek most más sorrendben állnak fel. A többiek feladata, hogy mindenkiről megmondják, melyik szín melyiké, és javítsák ki a sort!

Színek helyett gyümölcsöket, állatokat, járműveket is választhatunk. Később mondatokat is mondhatunk.

Cowboyjáték

A játsszók körben állnak, közében az irányító. Ő indítja a játékot. Hirtelen valaki felé fordul, rámutat, és „ráló”. A lövést valamilyen hangjelzés is kísérje. A célba vett játékos hirtelen leguggol, két szomszédja pedig egymás felé fordulva „egymásra lö”. A három lövésnek és a guggolásnak pillanatok alatt kell lejátszódnia. Aki elkésik a saját feladatával, az lesz az irányító.

Hogy tetszik a szomszédod?

A játsszók körben, székeken ülnek. Az irányító közében áll. A következő kérdéssel fordul valakihez: „*Hogy tetszik a szomszédod?*” Háromféle válasz lehetséges: „Tetszik.”, „*Tetszik, de a ... szomszédai jobban tetszenek.*”, „*Egyáltalán nem tetszik.*” Az első válasz esetén a kérdező mástól kérdezi a mondatot. A második válasz esetén a kérdezett szomszédai és az általa megnevezett személy szomszédai igyekeznek minél gyorsabban helyet cserélni, miközben a kérdező megpróbál leülni valamelyik üres helyre. A szék nélkül maradt játékos lesz a következő kérdező. A harmadik válasz esetén mindenki helyet cserél, és az általános zűrzavarban a kérdező is igyekszik leülni.

Vakkör

A terem méreteihez képest a legnagyobb körben állunk.

A kör közepén csukott szemmel álló játékos egyenes tempóval megindul valamelyik irányba. A körben állók feladata: a hozzájuk érkező, vakon járó társukat meg kell fogniuk (a sérülések elkerülése végett az érkező elől oldalra kilépve!). Ezek után visszafordíthatják a neki tetsző irányba. A körben közlekedő játékos újra elindul – mindig egyenes vonalon halad a körön belül. A bizonytalanság és bizalmatlanság jól megfigyelhető a járás tempójának változásán, az irányváltásokon stb. Cserével folytathatjuk.

Játék közben a körben állók – adott vezetői jelre – változtathatják (kisebbre, nagyobbra) a kör méretét.

Energiaspirál

A játsszók körben állnak. Valaki egy tapsot indít valamelyik szomszédjának. Aki kapta a tapsot, olyan erővel adja tovább, ahogy érzi, hogy hozzá érkezett. A játék alapváltozatában egy irányba futtatjuk a tapsot. A neheztett változatokban visszafelé tapsolással (visszaadással) megfordítható a tapskör iránya, a taps kiegészíthető hangokkal stb.

Varázskéz

A játékosok párban dolgoznak. A pár egyik tagja (a vezető) nyitott tenyerét az ujjakkal felfelé a másik (a követő) arca előtt tartja, az arctól kb. 40 cm távolságban. A követő feladata, hogy a másik tenyere és a saját arca közti távolságot és viszonyt megtartsa. A vezető feladata, hogy a tenyere mozgatásával irányítsa a társát. Ha tehát a vezető bármilyen irányban elmozdul (a kezét mozgatja, leguggol, elindul stb.), a követőnek mennie kell vele. Egy idő után szerepcsere a párokon belül.

Királybíró

A játékosok körben ülnek. Két kiemelt hely van a körben, a királyé és a bíróé. (A bíró a király balján foglal helyet). A többi játékos rangját (pozícióját) számokkal jelöljük. A ranglétra tehát így néz ki: király, bíró. Egyes, kettes, hármas stb., a rangok a székeket jelölik, ráadásul azokat nem szabad a játék közben ismételtelen közölni. A játékosok célja: minél előrébb kerülni a ranglétrán (vagyis közelebb a királyi székhez).

A játékot a király kezdi: megnevezi saját magát, és mond mellé egy másik rangot. Például: „*Király hívja kettest*”. Ekkor a kettesszámú (rangú) játékos következik. Megnevezi saját magát, majd hozzátesz egy másik rangot. (Például: „*kettes hívja ötöst*”). A játékot –értelemszerűen – a kettes játékos által megnevezett folytatja, és így tovább. Aki téveszt (a játék alapváltozatában hibának számít: olyan rangot vagy számot hívni, ami nincs a körben, a visszahívás, ha valaki nem szólal meg időben), az az utolsó helyre kerül, míg a többiek – az alatta lévők – eggyel előre ugranak a ranglétrán (mindenkire, királyra, bíróra is érvényes a szabály).

Kígyó és sas

Fogójáték. A játékosok egymás kezét fogva láncot formálnak. Ez lesz a kígyó. Kijelöljük a kígyó fejét és farkát. Egy játékos egyedül áll, ő lesz a sas. A sas feladata, hogy megérintse a kígyó farkát, és közben elkerülje, hogy a kígyó feje őt fogja meg. A kígyó feladata, hogy mozgásával megvédje a farkat, és lehetőség szerint elfogja a sast. A forduló végén szerepcsere, az eddigi fej lesz a sas, az eddigi sas a fark.

(A következő számunkban folytatjuk)