



**Két ország, egy cél, közös siker!**

**HURO/1001/138/2.3.1 „THNB”**

**30 órás tehetséggondozó szakkör**

## **A francia nyelvi dráma szakkör munkaterve**

**Készítette: Zentai Tünde**

A munkaterv alkalmanként 45 perces foglalkozásokkal számol, esetenként 2x45 perc.

### **1. Ismerkedés, csoportalakítás, csoportkohézió megteremtése**

A gyerekek már jól ismerik egymást, ugyanazon osztály tanulói, ezért nem kell a hagyományos névtanuló játékokkal kezdenünk.

#### **Üdvözlés**

Mindenki körbe áll. Megfogjuk egymás kezét. Ha már elcsendesedtek és figyelnek, a tanár a következő mondatot mondja: „Küldöm az szeretetemet mindenkinek”. Kézszorítással adjuk tovább. Amikor az utolsó emberhez is elért, a „Megkaptam”szóval zárja a játékot.

#### **Zsipp- zsupp**

Körben állunk, mindenki megjegyzi a két szomszédja nevét. Ha a játékmester a kör közepéről rámutat valakire, s azt mondja, hogy zsipp, akkor annak azonnal a jobb oldali szomszédja nevét. Ha azt, hogy zsupp, akkor a bal oldali szomszéd nevét kell mondani. Ha zsipp-zsupp-ot mond, akkor mindenki helyet cserél, senki nem maradhat az addigi szomszédja mellett. A játék folytatódik, csak a szomszédok változtak. Aki téveszt, vagy nem tudja a szomszédja nevét, esetleg sokat gondolkodik, maga áll be a körbe játékmesternek.

#### **Kislabda dobálás**

Nagyobb kört alkotunk. Egy kislabdát dobálunk egymásnak úgy, hogy mindenkihez jusson el a labda, az utolsó pedig visszadobja a tanárnak. Mindenki megjegyzi, hogy



## Két ország, egy cél, közös siker!

kitől kapta és kinek dobta a labdát. A közvetlen szomszédnak nem lehet dobni, valamelyik szemben álló társnak kell dobni. Egy ember csak egyszer kerüljön sorra. Ezután emlékeztetőül még egyszer végigdobjuk a labdát.

Ha ez jól megy, a tanár több labdát is elindít. Az a lényeg, hogy egy labda se essen le. A játék buktatója az, hogy a gyerek szabadulni akar a labdától, és nem várja meg, hogy a társa fogadni tudja azt. Sokan kiabálással próbálják felhívni társuk figyelmét az érkező labdára. Az igazi titok abban rejlik, hogy elég két társra figyelni: arra, akitől kapja, és arra, akinek továbbítja a labdát.



## Két ország, egy cél, közös siker!

### 2. Bevezető játékok, gesztusaink szerepe a kommunikációban

#### Alapozó gyakorlatok

Testtartás: Milyen testtartás jellemzi a győzteseket, a vesztest, a hatalommal bíró embert? Milyen a fenyegető, a félő, a megadó alak? Milyen jelekből állíthatjuk össze magunknak az öregség, az ifjúság, a gyermekkor testi jegyeit?

Figyeljük meg, milyen érzést kelt bennünk, ha lentről (békaperspektívából) kell beszélnünk, ha valaki „magas lóról” beszél velünk, illetve, ha nekünk így kell beszélni valakivel!

#### Add tovább a mozdulatot

Körben ülünk a teremben. A tanár tesz egy egyszerű mozdulatot (mintha kinyitna egy könyvet). A mellette ülőnek ki kell találnia, hogy mit jelent a mozdulat, és egy hasonló rövid mozdulattal tovább vinni (lapoz egyet a könyvben). A következő már a szomszédja által tett mozdulatot értelmezi és fűzi tovább. A játék addig tart, amíg minden játészó ki nem egészítette valamivel a társát. A játékot némán játsszuk, akkor sem szólhatnak bele, ha valaki félreértelmezte a látottakat. Mindenki csak egy mozdulatot tehet a sorozathoz, nem egy egész mozdulatsort.

#### Titkos karmester

Valakit kiküldünk a teremből. A bent lévők közül kiválasztunk egy tanulót, ő lesz a karmester, vagyis ő irányítja a mozgást. Folyamatos, lassú mozgást kell végeznie, amelyet a társai a leggyorsabban és legpontosabban próbálnak követni. A kiküldött játékosnak az a feladata, hogy minél előbb rájöjjön, ki a karmester. Háromszor találgathat, ha nem találta el, megmondjuk a vezető nevét.



## Két ország, egy cél, közös siker!

### 3. Kommunikáció

#### **Számoljunk húszig!**

Zárt kört alkotunk, a vállaink majdnem összeérnek. A feladat az, hogy el kell számolni a csoportoknak egyesével húszig. Egyszerre csak egy ember mondhatja a következő számot. Ha többen szólalnak meg egyszerre, a számolás előlről kezdődik. Előzetesen semmilyen szabályban nem egyezhetnek meg, se hanggal, se szemmel senkinek nem szabad a megszólalás sorrendjét befolyásolni. Spontán módon, csak a csoporton belül működő együttműködésre számíthatnak.

#### **Hotelportás**

A hotelban egy néma vendég szállt meg, akinek a dolgait a hotel portásának kell megoldania. A vendég gesztusokkal, mimikával eljátssza a problémát, amelyet előzetesen egy papírra írtunk. A portásnak ki kell találnia, és segíteni a megoldásban. A csoport képességeihez illő szituációt engedjünk eljátszani, mert az a cél, hogy minél többen kipróbálhassák magukat.

Variáció 1: a portást küldjük ki, és az osztály találja ki az elmutogatásra szánt szituációt.

Variáció 2: Fórumszínház: Az osztály egyik fele a néma vendég, aki ismeri a problémát. A másik fele legyen a portás. Ha valakinek a játzó helyében új, vagy jobb ötlete támad, odamegy, a vállára teszi a kezét, és átveszi a szerepét.

#### **Beszélgetés számokkal**

A valódi szavakat számok helyettesítik. Úgy beszélget egymással a páros, hogy elszámolnak 50-ig. Például: Két horgász beszélget a vízparton arról, hogy mekkora halat fogott. A beszélgetés során nem szabad egyetlen számot sem ismételni!

#### **Mondj egy történetet!**

Ebben a játékban az, akire a mesélő szerepe jut, igazán kibeszélheti magát. De nem teljesen zavartalanul, ugyanis a társak bele-beleszólnak, s neki a kapott információt



## Két ország, egy cél, közös siker!

beépítve kell folytatnia a történetet, mégpedig úgy, hogy az eredeti sztori fő vonala megmaradjon.

### 4- 5. Légző gyakorlatok, koncentrációs gyakorlatok

#### Légző gyakorlatok

Hanyatt fekvé, hasra tett kézzel a hasi légzés gyakorlása, érzékelése.

Hanyatt fekvé, csukott szemmel hallgatjuk az erdő hangjait. Kilégzéskor különböző hangokat adunk:

- fújja a szél a fákat (f f f)
- a távolban elmegy egy vonat (s s s )
- méhecske zümmög (z z z )
- sikló a kövek között (sz sz sz )

Álló helyzetben egy képzeletbeli lufit fújunk fel **f** vagy **sz** hang adásával.

#### Artikuláció

A beszélőszervek tudatos átmozgatása: ajakmozgások, nyelvöltögetés stb...

Mondjuk egymás után többször, egyre gyorsuló ütemben a magánhangzókat, erőteljes ajakmozgással.

Mondjuk egymás után a következő versikét először lágy, kellemes hangon, majd erőteljesen „ropogtatva” a mássalhangzókat.

*Sándor napján megszakad a tél*

*József napján megszűnik a szél,*

*zsákban Benedek hoz majd meleget,*

*nincs több fázás, boldog aki él.”*

**Nyelvtörők:** Ismételgessünk nyelvtörőket először lassan közösen, majd egyre gyorsulva, végül próbálkozzanak egyesével elmondani. Olyan nyelvtörőket válasszunk, amelyek a legkülönbözőbb hangkészlettel rendelkeznek, hogy minél több hangot gyakorolhassunk.



## Két ország, egy cél, közös siker!

### **Szájról olvasás**

Párokban folyik a játék, a társ kér valamit némán, erőteljes szájmozgással, amit a páros másik tagja tegyen meg. Szerepcserével egymást váltják néhányszor.

### **Koncentrációs gyakorlatok**

#### **Koncentrálás- relaxáció**

##### **Koncentrálás pontra**

Egy fehér papírlap közepére jól látható fekete pontot rajzolunk. A papírlapot feltűzzük az ajtóra, hogy a pont szemünk magasságában legyen.

Kényelmes törökülésben, kezünket a térdünkre támasztva, egyenes testtartásban, lehetőleg kevés pislogással, folyamatosan nézzük a pontot, néhány percen keresztül. A gyakorlat ideje fokozatosan növelhető. Arra kell ügyelnünk, hogy tekintetünk ne kalandozzon el, és hogy csak a pontra figyeljünk, tehát próbáljuk "kiüresíteni magunkat", elnyomni képzetársításainkat, gondolatainkat, érzelmeinket, nehogy elvonják a figyelmünket.

##### **Koncentrálás elképzelt pontra**

Pszichés állapotunktól függően egyenes vagy görnyedt testtartásban, behunyt szemmel koncentrálnunk egy ugyanolyan, de most már képzeletbeli pontra. A gyakorlat akkor tökéletes, ha a pontot teljesen valóságként tudjuk felidézni, behunyt szemmel is látjuk, de csak ezt látjuk, minden elterelő gondolat és érzélem nélkül.

Tapasztalni fogjuk, hogy ezt nem könnyű elérni. Ha sikerült, néhány percig mozdulatlanul koncentrálnunk rá.

##### **Koncentrálás tárgyra**

A testhelyzet azonos. Koncentrációnk tárgyául válasszunk ki valamilyen nem túl bonyolult jelenséget: egy növényt, egy vázát, egy egyszerű festményt stb. Maradjunk lehetőleg mozdulatlanok. Tekintetünkkel egyszerre fogjuk át az egész tárgyat, tehát az



## Két ország, egy cél, közös siker!

olyan legyen, hogy pillantásunk ne vándorolhasson a részeken. A részleteket a mozdulatlan ráfigyelésen belül kell konstatálnunk.

Mint minden koncentrációs gyakorlatnak, ennek is feltétele az emlékektől, gondolatársításoktól, érzelmektől való belső "kiüresedés". Tudatunkat csak az a tárgy töltse ki, amelyre koncentrálnunk.

### **Koncentráció elképzelt tárgyra**

A koncentrációs testhelyzetben most elképzünk egy egyszerű tárgyat. Behunyt szemmel kell teljesen élethűen felidézni, láthatóvá tenni a magunk számára. A tárgy egész képének teljesen tisztának kell lennie, kontúrjaival, részleteivel, felületének színével, anyagszerűségével, árnyalataival együtt. Csak erre koncentrálnunk; gondolatilag és érzelmileg "üresen".

Tapasztalni fogjuk, hogy csak meglehetősen sok próbálkozás után érhetünk el teljes sikert.

Tapasztalni fogjuk azt is, hogy ez a koncentrációs gyakorlat - ha sikeres - "kikapcsolja" időérzékünket. Utólag meglepődve fogjuk látni, hogy mennyi idő telt el az elmélyedés során, anélkül hogy észrevettük volna. Az idő érzékelésének ez az átmeneti szünetelése az egyik legmegbízhatóbb próbája a koncentráció sikerének. (Természetesen itt csak arról van szó, hogy a koncentráció időtartama észrevétlenül megnövekszik, utólag konstatáljuk, hogy nem néhány perc, hanem negyed-félóra teltek el.)

### **Koncentráció elhaló hangra**

A szokásos módon megpróbálunk képzeletünkben felidézni egy számunkra nagyon kellemes, folyamatos zenei hangot. Lehet énekhang, fúvós vagy vonós hangszer hangja. Segíthetünk magunknak azzal is, hogy előzőleg néhányszor a valóságban is meghallgatunk ilyen hangot - akár egy zongorabillentyű erős leütésével.

A fontos az, hogy azután behunyt szemmel is fel tudjuk idézni a hangot, ahogy megszólal, egyre halkulva sokáig zeng, végül már alig hallható és elenyészik.



## Két ország, egy cél, közös siker!

A koncentráció során arra törekszünk, hogy ezt a belső hangot minél tovább zengessük magunkban, minél hosszabb ideig halljuk.

Ezzel zárulnak a koncentráció alapgyakorlatai. A jól kidolgozott alapgyakorlatok után egyre sűrűbben fogjuk tapasztalni egy-egy koncentrációs gyakorlat jótékony közvetlen hatását: a belső lecsitulást, lazulást vagy felfrissülést. Lassan összegeződő hatásként pedig összeszedettségünket, kiegyensúlyozottságunkat, munkaképességünk növekedését. Talán a világ is kissé érdekesebbé válik számunkra, mert mindig csak a dolgok és emberek felszíne unalmas és megunható: Az elmélyedés képessége egyre újabb és újabb rétegeit tárja fel a valóságnak, és a felfedezés, a megismerés örömeivel tölt el.

### **Játékos koncentráció**

#### **Add tovább a hangot!**

A játékvezető kiad egy hangot. Jobb oldali szomszédja veszi a jelzést, és azonnal tovább is adja. Amikor a hang már egy kicsit eltávolodott, a játékvezető új hangot bocsát az útjára. Azt is megteheti, hogy az elsővel egy időben a másik irányba is ad hangjelzést, így négy-öt különböző hang együttes futása esetén izgalmas hangkavalkád alakulhat ki.

**Változat:** úgy is lehet játszani, hogy a játékosok egymás kezét fogják, és kézszorításokkal jelzik a továbbadást.

### **Számfuttatás**

A játékosok körben ülnek, a játékvezető pedig a kör közepén áll. A játékvezető rámutat egy játékosra, aki erre egytől elkezd a számolást. A (pl. jobboldali) szomszédja folytatja (eggyel nagyobb számot mond), és így tovább. A számolást érdemes 30 után újra 1-gyel folytatni. Ha ez már jól megy, akkor a játékvezető rámutat újra egy játékosra, aki egy új számsort indít el, úgy, hogy a régiek is folytatódjanak. 5-6 számsor esetén már teljes a káosz. A játékot lehet nehezíteni úgy, hogy bizonyos





## Két ország, egy cél, közös siker!

számsorok ellenkező irányba fussanak (a játékvezető jelzi, hogy az új számsor milyen irányba fusson).

### **Bumm!**

Elkezdünk egytől számolni sorban úgy, hogy mindenki csak egy számot mond. "Bumm"-ot mondunk minden olyan szám helyett, amely hárommal osztható (3,6,9, stb.), vagy a hármas számjegy szerepel benne (pl.: 13). Aki háromszor ront, kiesik a játékból. (A számolás menete tehát: 1, 2, bumm,4,5, bumm,7,8.....) Természetesen nem csak hárommal, hanem más számokkal is lehet játszani (pl.:7).

### **Tapsos bumm!**

Az egész csoport körben ül és ütemesen tapsol. Egy ütemre valaki rámutat egy társára, és azt mondja: bumm. Akire rámutatott, az anélkül, hogy egy ütem is kimaradna, rámutat egy harmadik emberre, és így tovább. Minden tapsra jusson egy bumm!

### **Hangsúly**

Egyszerű, mindössze kétirányú figyelemmegosztást kívánó koncentrációs gyakorlat. Körben ülünk, és egymás után az 1-2-3-4 számsor megfelelő elemét mondjuk (első játékos egyet mond, második kettőt, és így tovább), úgy hogy a négy szám közül mindig csak egy legyen hangsúlyos. Ez a hangsúly minden ismétlődés alkalmával eggyel továbbkerül, tehát:

1 2 3 4    1 2 3 4    1 2 3 4    1 2 3 4

( a hangsúly a vastagon szedett számon van)

A hangsúlyt "alátámaszthatjuk" egy mozdulattal, pl. a kéz felemelésével, lépéssel, stb. Lehet mértékegységet, szófajtákat, stb. is választani.

### **Hogy a bab?**



## Két ország, egy cél, közös siker!

Körben ülünk, a játékvezető mindenkinek sorban egy számot oszt. A játékvezető kérdéseket tesz fel, amelyre meghatározott szabály szerint kell válaszolni. Ha azt kérdezi: "Pisti, hogy a bab?", akkor Pistinek a saját számát felhasználva kell válaszolni: "12 a bab.". Ha viszont bármi mást kérdez (Pl.: "hogya a borsó?"), akkor arra "hogya a bab"-bal kell válaszolni. Aki ront, átül a sor elejére, így mindenkinek a száma eggyel megnövekszik. A játék akkor igazán jó, ha a játékvezető nagyon gyorsan kérdez, és sok becsapós kérdést is becsempész (pl.: hogy a baba?, hány a bab?, stb.).

### **Ló, szamár**

Körben ülünk, mindenki a helynek, ahol ül egy (állat)nevet ad. A vezető, a ló adja a ritmust: tapsol, térdére csap, bal váll fölé mutat (közben mondja a saját állatnevét), jobb váll fölé mutat (és mondja a megcímzett nevét), pl. taps, térd, "ló-szamár". Legközelebb a szamár mondhatja, hogy például "szamáregér", eztán az egér jön és így tovább. Visszaadni tilos, és magának is csak a vezető, a ló adhatja. Aki elrontja, az a ló melletti, utolsó helyre ül át, az előzőleg mögötte ülők új helyre kerülnek, és új nevet kapnak.

**Változat: Elnök-titkár.** Itt állatnevek helyett különböző rangok szerepelnek, sorrendben: elnök, titkár, bíró, jegyző, egyes, kettes,...stb.

**Változat 2:** A játék névtanulós verziója

### **Megtévesztő**

Körben állunk. Egyikünk megérinti valamelyik testrészét vagy ruhadarabját, de mást mond hozzá. Például megérinti a cipősarkát és azt mondja: ez az orrom. A mellette állónak hirtelen az ellenkezőjét kell csinálnia: az orrát fogja meg, és azt mondja hozzá: sarkam. Aki elhibázza, zálogot ad. A játék ezután folytatódik, a harmadik mond a negyediknek, és így tovább. Ha végigért a kör, akkor kezdjük el még egyszer fordítva, hogy azok is kezdeményezők lehessenek, akiknek az első körben válaszolniuk kellett.

### **Felelj, harmadik!**



## Két ország, egy cél, közös siker!

A társaság körben ül, a játékvezető a kör közepén áll. Hirtelen feltesz egy kérdést, miközben valakire rámutat és elkezd gyorsan tízig számolni. A kérdésre nem az válaszol, akire rámutatott, hanem a tőle jobbra ülő harmadik játékos, még mielőtt a vezető a tízes számot elérné. Ha elkésik, vagy nem válaszol helyesen, legyen meg „méltó büntetése”!

### **Szövik a nóta**

Egy jól ismert dalt éneklünk közösen. A játékvezető jelzésére (ez lehet intés, dobbantás, bármilyen más) elnémulunk, és magunkban folytatjuk tovább a dalt. (Esetleg tátoghatjuk tovább.) A következő jelre újból hangosan énekelünk. Aki elvétí, zálogot ad.

### **Cowboy**

A játékosok körben állnak, a játékvezető a kör közepén. A játékvezető hirtelen "rálő" valakire. Az illető leguggol, és a két szomszédja egymásra lő. A két szomszéd közül aki később lőtt, az kiesik (ezt a játékvezető dönti el, esetleg döntetlent is hirdethet). Akire a játékvezető rálőtt az ezután újra feláll. A kiesett játékos nem áll ki a körből, hanem leguggol (és úgy is marad a játék végéig). Ha már csak két játékos van életben, akkor a párbaj következik. Egymásnak háttal kb. 10 méterre állnak egymástól, és a játékvezető tapsára egymásra lőnek. A gyorsabb lövő lesz a bajnok. Ezután új játékvezető választásával új kör kezdődhet. A játékvezető legyen gyors és határozott. Figyeljünk arra is, hogy "töltött fegyverrel" (pisztoly alakra formált előre tartott kéz) ne játsszon senki, a kezek a test mellett lógjanak.

### **Yin-yang**

Mindenki egy körben ül, és egymást figyeli. Az egyik játékos a kezét kinyújtott tenyérrel a fejére teszi, és azt mondja, hogy 'Yin'. Ha a bal kezét teszi a fejére, akkor összezárt ujjai jobbra mutatnak. Ez jelzi, hogy a következő játékos a tőle jobbra ülő lesz. Ha a jobb kezét teszi a fejére, összezárt ujjai balra mutatnak, akkor a tőle balra ülő játékos lesz a következő. A második játékos az álla alá teszi a kezét kinyújtott tenyérrel és azt mondja, hogy 'Yang'. Ugyanúgy, mint az előző játékos esetén, amerre az ujjai mutatnak, az a játékos lesz a következő. A harmadik játékos nem szól semmit, csak kinyújtja a kezét és rámutat valamelyik társára. Akire rámutat, az kezd elölről,



## Két ország, egy cél, közös siker!

'Yin', 'Yang'. Aki téveszt, az kiesik, és kiáll a körből. Az a győztes, aki a végén egyedül marad. Hogy a kiesettek ne unatkozzanak, elszórakozhatnak azzal, hogy zavarják a játékosokat beszélésekkel, mutogatásokkal.

### **Párkereső**

Mindenkinek kiosztunk egy-egy cetlit, amelyen egy-egy állat neve szerepel. Minden állatnév két cetlin szerepel. Miután mindenki megkapta a maga céduláját, a játékvezető jelt ad. A jelre mindenki az adott állat jellegzetes mozgását utánozva kezd haladni a teremben, a párok, akik ugyanazt az állatot személyesítik meg, így próbálnak egymásra lelni. Az állatoknak csak a mozgását utánozhatjuk, hangot sem szabad kiadni. Az állatok mellett más lényeket (pl.: zombi, terminátor, stb.) is bevonhatunk a buliba.

### **Utazás**

A játék kezdetén egyikünk a következő szöveget mondja: “Úgy döntöttem, elutazom, ezért fogtam a bőröndömet és beletettem pl. egy fogkefét.” A soron következő ember mindig egy további tárgyat "beletesz" a bőröndbe, persze előtte felsorolja a többiek által korábban becsomagolt tárgyakat is (sorrendben!).

Addig lehet folytatni, amíg valaki el nem téveszti.

### **Asztaltáncoltatás**

Egy nagy asztalt körbeülünk, és mindenki tenyérrel lefelé fordítva az asztalra helyezi mindkét kezét. Az egymás mellett ülők keresztezzék is a kezeket!

(Tehát az asztalon a kezek sorrendje: én bal kezem, bal szomszéd jobb keze, jobb szomszéd bal keze, én jobb kezem). Egyikünk kezdésképpen ráüt egyet az asztalra, eztán a tőle jobbra lévő kéznek kell ütni, és így tovább. Ha valaki egyet üt, akkor továbbhalad, ha kettőt, akkor megfordul az irány. Aki elrontja (nem üt, vagy akkor üt,



Magyarország-Románia  
Határon Átnyúló Együttműködési  
Program 2007-2013

**Európai Unió**  
Európai Regionális Fejlesztési Alap



## Két ország, egy cél, közös siker!

amikor nem kéne), leveszi a hibázó kezét az asztalról. Győztes, akinek mindkét keze legtovább az asztalon marad.



## Két ország, egy cél, közös siker!

### 6. Önérzékelés és partnerérzékelés

#### Tükörjáték

A pár tagjai egymással szemben állnak, olyan távolságban, hogy kinyújtott karjuk (az ujjuk hegye összeérjen). Egyikük az irányító, aki elmozdulhat, gesztikulálhat, fintort vághat. A társának az a feladata, hogy a látott mozdulatokat tükörként (lehetőleg minél pontosabban) vele együtt végezze. Előbb csak lassú kézmozdulatokat, később gyorsabbakat, majd akár az egész testre kiterjedő mozdulatsorokat is tükrözhetünk.

Nehezítés: Az irányító szerepét megbeszélés, illetve külön jelzések nélkül veszik át és adják vissza a játékosok.

#### Távolságtartás

Párokban játszunk, a játékosok egymással szemben állnak. Egyikük kezdeményez, míg a másik feladata az, hogy a közöttük lévő távolságot megtartsa. Például: ha a kezdeményező keze előre lendül, a társáé hátra; ha egyikük kinyomja a hasát, akkor a másik behúzza.

Nehezebb változat: a pár egyik tagja *hipnotizőr*, aki a társa arca elé tartja a tenyerét 20-30 cm-re. A pár másik tagjának az a feladata, hogy a távolság megtartásával kövesse a társa kezét.

A játék nem arról szól, hogy minél jobban megtornáztassa a társát az irányító!

#### Szobrász

A párok egyik tagja a „szobor anyaga” a másik tagja a szobrász. Amit a szobrász beállít, a társának meg kell tartania. A szobor anyaga magától nem mozoghat. A játékvezető adja meg a feladatot (a téma kijelölésével, például: a fájdalom, az elnyomottság, a hősiesség, a szerelem, a harc, a háború, a szeretet szobrát kell megalkotni). Időnként érdemes az alkotásokat értelmezni. Ha nem a vezető adja a témát, akkor a többieknek kell kitalálni, hogy mit ábrázol a szobor.



## Két ország, egy cél, közös siker!

### 7. Előkészítés- a konkrét mű előkészítése

Ez az első szakasz, mely során a csoportvezető a mese, vagy a színmű tényleges megismertetése előtt már elolvassa a művet és kijegyzeteli azt. Improvizációs játékokat készít hozzá, melyek a későbbi játék teljességét, valamint a játékosok bizalmát, biztonságát segítik.

- Az éhség fokozatainak külső megjelenése és megjelenítése
- A sétától a vánszorgó gyaloglásig
- Idegen helyen járunk. Kik lakhatnak itt?
- Különböző akciók végrehajtása: különböző helyszínek, különböző figurák, különböző tétel
- érzelmek, érzetek megjelenítése: éhség, szomjúság, félelem, ijedtség, szorongás, undor, bosszúvágy

### 8. A kiválasztott mű közös megvitatása

A szakkör időtartama alatt a közös munka alapja egy Grimm mese, amelyet saját dramatizálásban állítunk színpadra. A mese cselekményváza megmarad, az eseményeken helyenként változtattam.

a. Elsőként az eredeti művel ismerkedünk meg. Miről szól nekünk a kiválasztott mese, történet? Miről szólhat másoknak? Mit akarunk, és mit tudunk elmondani vele? Az improvizációk során kerülhetnek elő olyan ötletek, amiket később beépíthetünk a színdarab menetébe.

b. Kik által mondhatjuk el, amiről szó van?

- A kihagyhatatlan szereplők listájának felállítása
- Az esetleg kihagyható szereplők
- A többszörözhető és az újonnan megalkotandó figurák



Magyarország-Románia  
Határon Átnyúló Együttműködési  
Program 2007-2013

**Európai Unió**  
Európai Regionális Fejlesztési Alap



## Két ország, egy cél, közös siker!

- c. Hol játszódik a történet? Kijelöljük az előforduló és mindenképpen szükséges helyszíneket (a város, a mező, az utca, a városi előljáró háza)





## Két ország, egy cél, közös siker!

### 9. Cselekményváz némajátékkal

Ebben a szakaszban a játszók létszámától függően két- három kisebb csoportot alakítunk, s mindegyiknek a következő feladatot adjuk:

Jelöljük ki a játéktéren a legfontosabb helyszíneket, annyi szereplővel, ahány épp a csoportban van, egyetlen szó elhangzása nélkül játsszuk el a mese legfontosabb mozzanatait. Lehetőleg abban a sorrendben, amiben majd az előadáson látjuk. Fel kell hívni a figyelmet a fokozásokra és a fordulópontok pontos bemutatására.

Az épp nem játzó másik csoport nézi a többiek munkáját. Utána megvitatják mi maradt ki, mi volt érthetetlen, mi kapott túl nagy hangsúlyt. Ez a játék csak pár pillanatig tart, de ragaszkodjunk ahhoz, hogy ennek is legyen eleje, vége, a s részek jó ritmusban kövessék egymást. Ez a váz fogja tartani a későbbi előadást. Ebben a fázisban kell megszokni azt, hogy a játszók a másik tekintetét keressék, mert ez adja számára a „végszót”.

### 10. Jelenetek némajátékkal

Újabb csoportokban dolgoznak a gyerekek, s egy-egy lényegesnek ítélt jelenetet dolgozunk ki kissé pontosabban, de még mindig szavak nélkül. Nem pantomimról van szó, nem kell hozzá jelrendszer. Az apróbb részletező mozgásötletek is érvényesülhetnek. Nem olyan nagy vonalakban megy a játék, mint az előbb.

Például: Élet az egerektől hemzsegő városban, az elkeseredett emberek már nem képesek semmit tenni, a patkányfogó találkozása a lánnyal

A jelenetek megnézése után mérlegelünk: Vajon kell-e ez a jelenet egyáltalán?

Állandó tisztázandók: KIK, HOL, MIT CSINÁLNAK?

Mik a napi teendők?

Milyen hangulatban vannak azok, akik a napi teendőiket végzik?



## Két ország, egy cél, közös siker!

### 11- 12. A kiejtés megfigyelése, hangképzési gyakorlatok

Ebben a részben már a színdarab eredeti, francia nyelvű verziójával dolgozunk. Először találkozunk a szöveggel. A forgatókönyv megírásakor nehézséget okoz a gyerekek életkora, az a szókincs, amivel bánni és kommunikálni tudnak. A darab szövegének megtanulása természetesen kiváló lehetőség a szókincs bővítésére. A szituációban elhangzó mondatok strukturáltan rögzülnek, abban a szöveggörnyezetben, amelyben használjuk azokat.

Ha a pontos nyelvtani szabályokat még nem is ismerik, de globálisan értik a mondatokat, tudják, milyen nyelvi környezetben lehet azokat használni. Nemcsak új szavakat tanulnak meg, hanem egész mondatokat. Olyan szerkezeteket is meg tud jegyezni, amelyeknek a pontos nyelvtani képzését még nem tanulta, de mivel egy adott szituációban elégszer hallotta, így a kiejtését is és a használatát is jól rögzítették.

- Mi van veled? – Qu'est-ce que tu as?
- Mi történt veled?- Qu'est-ce que tu as eu?
- Félek az egerektől! – J'ai peur des souris!
- Nagyon cuki lehet!- Il doit être tout mignon!
- Mit akarsz nekem mutatni?- Qu'est-ce que tu veux me montrer?
- Ki tud nekünk segíteni? – Qui pourrait nous aider?



## Két ország, egy cél, közös siker!

### **13.- 16. Rögtönzések a szöveg kisebb mondatai, mikro-dialógusai alapján**

A játsszók a játék során most már megszólalnak, a szövegből kiragadott mondatokra készítenek kis csoportokban improvizációkat. megnézzük egymás jeleneteit, azokat a pillanatokot keresve, amelyek különösen mélyre sikerültek, vagy különösen szépen meg tudták ragadni a jelenet lényegét. Közben többször kérdezzük a helyszínrre, a cselekmény helyszínén fellelhető tárgyakra- ekkor kezdünk eszközöket is használni. Az improvizációk alatt a tanár gondosan jegyzeteli a látottakat, az itt felmerülő ötletek beépíthetőek a később összeálló színdarabba.

### **17-18. Szerepek kiosztása, cselekményváz némajátékkal**

Ez a rész a gyerekek számára a legizgalmasabb. Az idegen nyelvi szöveg elsajátításának legjobb mórja az ismétlés. Minél többször olvassák el a szöveget, annál nagyobb az esélye, hogy jól jegyzik meg a kiejtést és a hanglejtést.

### **19. A bábok bevezetése**

A jelen színdarabban a várost előzőnlő egereket jelenítjük meg bábok segítségével. A bábok mozgatását is tanulni, gyakorolni kell. A bábok elkészítésébe is bele lehet vonni a gyerekeket. Mindenki kipróbálhatja a bábok mozgatását, és azok a tanulók fogják majd a darabban mozgatni azokat, akik a legügyesebbek a próbák során.

Miért pont bábjáték?

A bábjáték legnagyobb jelentősége abban áll, hogy olyan utat tud megnyitni a gyermek és a felnőtt (de lehet felnőtt és felnőtt vagy gyerek és gyerek) között, amely addig zárva volt. A bábu – az „átmeneti tárgy” – a két személy között közvetít. Segít abban, hogy ne kelljen még önmagunkat megmutatni, hogy ne kelljen még



## Két ország, egy cél, közös siker!

önmagunkat elvállalni, hanem szépen lassan egy „álca”, egy „álarc” mögötti takarásból csak egy kicsit kelljen előbújni, így őrizve még saját gyermeki énünket.

A bábjáték sokoldalú, komplex hatása miatt nagyon alkalmas módszer a gyermeki személyiség fejlesztésére. A bábjáték a gyermek számára elsősorban játék, tehát felhőtlen örömet jelent. Így játékos módon sajátít el ismereteket, teremt kapcsolatot a világgal, a közeli és a távoli környezettel, s élményeit, benyomásait játékosan dolgozza fel. Amellett, hogy önfeledten játszik, észrevétlenül rendezi a külvilágból szerzett ismeretanyagot, s gyakorolja a logikus gondolkodást.

A bábu egyrészt látvány, melynek formái, színei keltik az első benyomást, másrészt mozgó figura. A benne rejlő mozgatási lehetőség cselekvésre, tevékenységre készíti a gyermeket. A bábu – amellyel játszani, manipulálni lehet – kedvezően motiválja a gyermek megismerő tevékenységét, sőt, érdeklődését, figyelmét tartósan fenn tudja tartani, ezért az értelmi funkciók fejlesztésének is hatásos eszköze lehet.

A bábjátékos szereplés nem a megszokott nyilvános szereplés, ahol az ember fizikai valóságában jelenik meg a közönség előtt, hogy énjét megmutassa, hanem a bábuval azonosult énjét mutatja meg a bábu személyiségében és alakjában. Ez pedig minden másfajta szerepléstől eltérő művészeti és lélektani helyzetet teremt. Megmutatom magam, de ugyanakkor rejtve is maradok. Ezért az én-kitágítással és az én-beszűkítő állapottal járó veszélyek kisebbek a bábjátéknál. A szereplés pozitív lehetőségei viszont annál nagyobbak: félénk, gátolt gyermekek bábjáték közben felszabadulnak, személyiség-fejlődésük egészségesebbé válik.

A bábjáték azért hatásos, mert

- képszerű, s ez megfelel a gyermek vizuális beállítottságának,
- dramatikus, ezért megfelel a gyermeki léleknek,
- mozgásra épül a cselekménye, a gyermek a saját mozgásához hasonló mozgásokra jól reagál, s a mozgásos élmény örömet jelent számára,
- jelképes, s így a bábjáték a jelképes, mesei történetmódjával a gyermek gondolkodásmódjának jobban megfelel.



## Két ország, egy cél, közös siker!

- csodálatos, mert az élettelen bábu megelevenedik, élni kezd, s ez a csoda újból átélhető valóság. A varázslat a gyermek előtt történik meg, s még akkor is élvezi, ha a bábút ő maga mozgatja.
- az érzelmek kivetítését, lereagálását biztosítja, elfojtott vágyakat, indulatokat, érzelmeket lehet kiélni, félelmeket feloldani.
- művészi erejével hat.

Hasznos eszköz jellege abban rejlik, hogy a bábjátéknál mozgás és szó egybekapcsolásából alakul ki a játék, s ez a két tevékenység fejlesztő hatással van a gyermek szem-kéz mozgásának összerendezésére és a beszédképesség fejlesztésére egyaránt. Önállóságot kíván a gyermektől, s ez önbizalmat ad. A bábu eleven lény benyomását kelti, s így látás, hallás és tapintás élmény formájában nyújtja az ingereket, ezért alaposabb megismeréshez és ismeretszerzéshez vezet. A bábu élőként hat, így fejleszti a gyermek érzelmi, akaratit életét és fantáziavilágát, tehát jellemet- és akaratot formáló eszköz is.



## Két ország, egy cél, közös siker!

### **20. A jelenetek összefűzése**

A legerősebb, legjobban sikerült jeleneteket logikai rendben egymás mögé állítjuk. Átismételjük az induláskor kialakított némajátékos cselekményvázat. Meg kell nézni, hogy belefér-e a most kialakított cselekménysor. Megpróbáljuk összekötni azokat, különös tekintettel a váltásokra. Ekkor alakul ki a ki- és bejárások rendszere, a kellékek helye, sőt a ruhák is olyanok, mint amiket majd az előadáson viselünk. Változtatunk az arányon, pótoljuk a hiányzó részeket, csiszoljuk a szöveget.

A már beállított jeleneteket egymás után fűzzük, figyelve a ki- és bejárásokra, a szereplők szövegeire és a váltásokra.

### **21- 22. Mozgás, koreográfia tanulása, jelmezek, díszletek készítése**

Nagy örömet jelent, ha a gyerekek is tudnak segíteni a díszletek és a jelmezek kitalálásában, elkészítésében. A színpadi mozgást bonyolítja a bábok jelenléte. Egyszerre vannak jelen a bábokat mozgó gyerekek és a jelmezes szereplők, mivel a bábosok nem paraván mögött játszanak. A mozgás megtanulásánál tehát különös figyelmet kell szentelni a bábokra, illetve a bábokat mozgó gyerekek és a szereplők közötti összhang megteremtésére.

### **23-24. Rögzített játékok a szöveg kisebb elemeivel, a mese történetének megfelelően**

Az egyes részletek pontosítása, az átkötések gyakorlása, a szöveg pontosítása. A darabon már nem szabad ebben a fázisban lényeges változtatásokat végrehajtani.

### **25-26. Az elkészült jelenetek összefűzése**

Ezeken a próbákon már egészében nézzük a darabot, kisebb leállásokkal.

### **27-28. Az egész mű próbája**

Jelmezekkel, díszletekkel, a végleges formában megyünk végig a darabon. Ahol még szükséges, pontosítunk néhány részletet.



## Két ország, egy cél, közös siker!

### **29. Főpróba**

Az egész darab próbája megszakítás nélkül, néhány meghívott részvételével. A szereplőknek azért fontos ez a rész, mert külső szem először látja a csoport elkészült alkotását, először találkozhatnak a közönség reakcióival. Ebben a fázisban jelentősebb módosítást már nem végzünk. A közönség visszajelzései alapján apróbb dolgokat még meg lehet változtatni, de jelentősebb módosítás már nem szerencsés, mivel megzavarhatja a gyerekeket.

### **30. Bemutató, játék közönség előtt**

Az egész munkafolyamat vége, összefoglalása a bemutató. Többszörös visszajelzés:

- a gyerekeknek az elvégzett munkáról
- a tanárnak az idegen nyelven elsajátított szövegről, mondatokról
- a szülőnek a nyelvtanulás hasznosságáról és a tanórán kívüli nyelvtanulás lehetőségeiről
- az iskolának a diákok szabadidejének hasznos eltöltéséről

A bemutatót gondolja mindenki a legfontosabbnak. Ez egy része az egész folyamatnak. A bemutatónál sokkal fontosabb „az Út”, ami odáig vezet. A gyermek személyisége és nyelvtudása nem egy bemutató során fejlődik. A változást maga a folyamat, a közös munka hozza létre. Az önbizalom erősödését említik sokan a színpadi bemutatkozás legnagyobb erényeként. Pontosabb lenne úgy fogalmazni, hogy a gyermek azt tanulja meg, hogyan tudja megmutatni saját belső értékeit a külvilág számára.