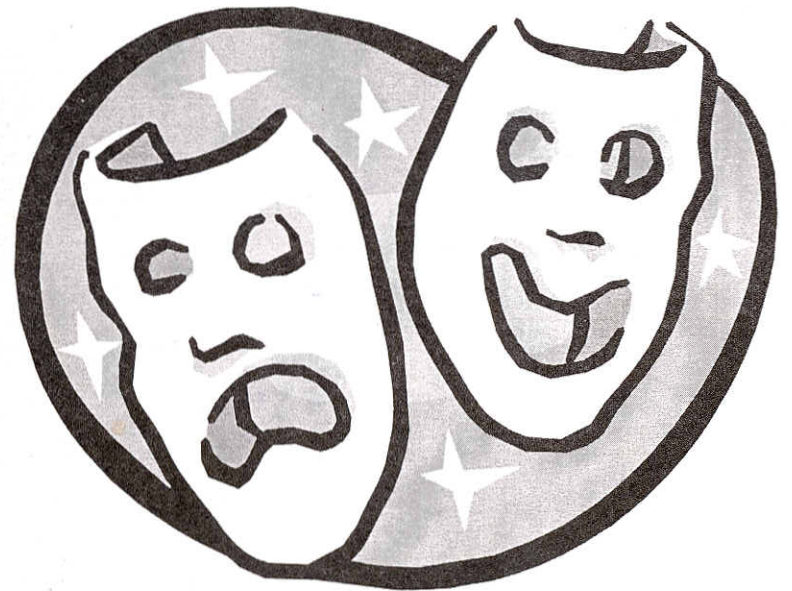


LÓCZI TÜNDE

Drámajáték az óvodában

2.



Óvodai segédfüzet

Tartalomjegyzék

Írta és szerkesztette:
Lóczy Tünde
óvodapedagógiai szakértő
drámajáték-vezető

Az ajánlást írta:
Nagy Jenőné
pedagógiai szakértő

Ajánlás	6
1. Bevezető	7
2. A drámajáték-vezetés elmélete	9
3. Drámajáték-foglalkozások gyűjteménye	11
3.1. A kismalac és a farkasok	11
3.2. Tündérszép Ilona és Árgyélus	15
3.3. A didergő király	24
3.4. Ősz-játék	29
3.5. A bánatos heregnő	34
4. Utószó helyett	39
5. Felhasznált irodalom	40

Készült a Goldprint Kft. nyomdájában
6724 Szeged, Damjanich u. 21.
Példányszám: 500 db
Kiadja: Genuin Bt.

Ajánlás

Az Óvodai nevelés országos alapprogramja a gyermek életele-mének határozza meg a mese jelentőségét. Elvárja, hogy az óvónők minden nap meséljenek a gyermekeknek és teremtsenek olyan miliőt, melyben aktív szereplői lehetnek a mese cselekményének. Az óvónők e feladatot sokféle módon teljesítik

Van olyan óvodai gyakorlat, ahol a pihenés idejében elhangzott mesét értik ez alatt, van olyan óvoda, ahol komplex foglalkozásokat terveznek és feldolgozzák a mese cselekményét, és van olyan gyakorlat is, ahol az óvónők egy hétig csak egy mesét mondanak a gyermekeknek, hogy minél mélyebb szálakkal kötődjenek a meséhez, majd a következő teljes héten folyamatosan és fokozatosan drámajáték-módszerekkel építik fel a mesét.

A szerző könyve bármilyen gyakorlatot alkalmazó óvodának ötletet ad a drámapedagógia alkalmazásához.

Az óvodapedagógusok ezeket a segédfüzeteket szeretik a legjobban, mert alkotó nevelőmunkájukhoz azonnali hathatós segítséget nyújtanak. Reméljük, hogy az ötletgyűjtemény tovább gyarapodik a szerző mesefeldolgozásaival és segít e csodavilág megteremtéséhez, alkalmazásához.

Szolnok, 2001. március 15.

Nagy Jenőné
pedagógiai szakértő

1. Bevezető

1996-ban a Drámajáték az óvodában című segédfüzet megírásával az volt a célom, hogy az óvodákban jól alkalmazható drámajáték-gyűjteményt állítsak össze, melyben ismerkedő, lazító, érzékszervi fejlesztő, mimes-improvizációs és mimes-szöveges játékok szerepeltek.

A segédfüzet kiadása óta 5 év telt el és úgy vélem, hogy az elmúlt idő alatt a drámapedagógia már az óvodapedagógia egyik hatékony módszereként beépült az óvodák mindennapi játéktevékenységébe.

Továbbképzések, tanfolyamok keretében a kollégák megismerkedhettek a drámajátékok egyes fajtáival, és a képességfejlesztő játékok alkalmazása már nem okoz gondot az óvodapedagógusoknak.

A Drámajáték az óvodában című kiadvány, Nagy Jenőné által kidolgozott Óvodai nevelés a művészetek eszközeivel című alternatív program Mese, vers, drámajáték fejezetének módszertani segédanyagaként is használható.

A Drámajáték az óvodában 2. című füzet továbblépésként már komplex drámajátékok gyűjteményét tartalmazza, melyet egy-egy téma köré csoportosítottam. Tapasztalatom szerint a drámapedagógia iránt érdeklődő óvodapedagógusoknak arra van igénye, hogy megismerjék, miként van jelen komplexitásában a drámapedagógia az óvodában. Azért alkalmazom a foglalkozások leírásának módját, mert így eleve- nedik meg mindaz, ami a drámajáték-foglalkozások alkalmával történik egy óvodai csoportban.

Ezek a foglalkozások lehetőségek, és nem kizárólagos feldolgozási módok, sőt a füzet célja, hogy a kreatív óvodapedagógusok tovább gondolják a foglalkozások menetét. Másképpen, más módon is valósítsák meg azokat, adaptálják saját gyermekcsoportjuk érdeklődésére és képességeire.

Célom, hogy a téma iránt érdeklődő kollégáknak legyen kedve és bátorsága kipróbálni a komplex drámajáték foglalkozások vezetését.

A foglalkozások témája különböző, de mindegyik közös célja a kollektív alkotás öröme, a közösségépítő eljárások alkalmazása.

Remélem, hogy a foglalkozások alkalmával mind a gyermekek mind pedig az óvodapedagógusok sikerélményhez jutnak, és nyitottan fordulnak egymás felé. A segédanyag fontos célja, hogy közös tevékenységek által alakuljon ki felnőttben és gyermekben egyaránt, a másik megértésére irányuló vágy és a partneri viszony.

A drámapedagógia, mint ahogy a személyiségközpontú reformpedagógiák is, nevelni akar.

A körfórmában kezdődő foglalkozások aktív cselekvésre készítetik az együttjátzókat, és kezdeményező szerep jut a foglalkozáson résztvevő gyermeknek.

Karácsony Sándor szerint a pedagógusi munkaszolgálat, mely során a partneri viszonyokat kell kiépíteni.

Debreceni Tibor drámapedagógus a pedagógus lét kérdéseként az alábbiakat teszi fel:

*„Ki vagyok? Mi a dolgom? Milyen a viszonyom a nevelthez?
Mire, mi végre nevelek és oktatok?”*

A számtalan pedagógiai és nevelő eljárás mód közül Debreceni tanár úr szerint bármelyik alkalmazható, ha a pedagógus személyiségközpontú nevelési elképzelést valósít meg általa.

A drámajáték-foglalkozások között található a kollektív alkotás örömeire ösztönző, konfliktusmegoldó és közösségteremtő eljárások éppúgy, mint a partneri együttműködésre felkészítők. A foglalkozások a demokratikus életvezetésre tanítanak és segítenek a környező világban való könnyebb eligazodáshoz.

A drámajáték-foglalkozások gyűjteménye nevelési problémák feldolgozására és megoldására alkalmazható eljárásokat is tartalmaz.

A foglalkozások vezetőjétől empatikus készséget, rugalmas gondolkodást, megértő, odaforduló beállítódást igényel.

Kívánom, hogy a komplex drámafoglalkozások adaptálása során a felnőttek és gyermekek is sikerélményhez jussanak.

- Képesek legyenek hibáikat és erényeiket felismerni.
- Nyíltan vállalják és mondják el véleményüket.
- A világgal és önmögükkel harmóniában éljenek és alkotó emberekké váljanak.

2. A drámajáték-vezetés elmélete

A drámajáték és drámapedagógia definíciója Móra János szerint:

„Drámajátéknak neveznek minden olyan képlekeny emberi tevékenységet, amely a »mintha« szituációban valósul meg, illetve azokat is amik célzottan ennek a befogadására, megélésére és az ebben való megnyilvánulásra készítenek fel.

Drámapedagógián pedig a drámajátékok rendszeres, céltudatos és tervszerű alkalmazását értem, oly módon adaptálva, hogy az a játzó életkorának, intellektusának, személyiségjegyeinek, illetve a csoport sajátságoknak megfelelő legyen.”

A fenti meghatározással messzemenően egyetértve vallom, hogy a drámapedagógia egyedisége a közösségépítő erejében rejlik, valamint az eszköztelenségében, mert nem kell hozzá más csak maga a gyermek és a játékot irányító és a gyermekekkel együtt játszó pedagógus.

A drámajáték-vezetés feltételezi tehát a gyermekekkel együtt gondolkozó és játszó nevelő jelenlétét és kreatív személyiségét.

Mai világunkban nagy szükség van olyan pedagógiai eszközökre, melyek a közvetlen emberi kommunikációt és a nevelést segítik elő, játékos módszerekkel.

A drámapedagógia segít a morális problémák eligazodásában, fejleszti a kommunikációs készséget, segít a beilleszkedési problémával küzdő gyermekekhez való közelkerülésben.

Hatékony módszere lehet a konfliktusok feloldásának, felszabadítja a kreatív energiákat, segít az érzelmi élet gazdagításában.

A pedagógiai gyakorlatban új megvilágításba helyezi a gyermek-gyermek, a szülő-gyermek és a pedagógus-gyermek, pedagógus-pedagógus viszonyát.

A pszichológia alapú pedagógiai módszerek kerülnek előtérbe, mint a nonverbális és verbális, interakciós és kommunikációs helyzetgyakorlatok.

A komplex drámafoglalkozások során fontos szerepük van az önmagunk és a mások megismerésére irányuló rögtönzések játékoknak.

A drámapedagógia elősegíti a gyermekek önálló gondolkodását, másrészt cselekedtet, mellyel a gondolat és mozgás összhangját teremti meg.

Drámajáték-foglalkozások célkitűzései az alábbiakban összegezhető:

1. Empatikus készségek fejlesztése
2. Szociális érzékenység fejlesztése
3. Nyelvi kifejezőkészségek fejlesztése: beszédkészség, gondolkodás
4. Figyelem összpontosításának képessége
5. Mozgásos készségek fejlesztése
6. A drámajátékokban való együttműködéshez szükséges készségek fejlesztése: cselekedni tudás, témaválasztás, kreatív gondolkodás

A drámajáték-foglalkozások jellemzői:

1. A gyermeki játékból eredeztethetők
2. Folyamatorientáltak
3. A foglalkozások témái megfelelnek az adott korosztályt érdeklő kérdéseknek
4. A játékok során a résztvevők a folyamatok létrehozói és befolyásolói és szabályalkotói egyaránt
5. Fiktív szituációkat dolgoznak fel
6. A játékvezetőtől azt várják el a foglalkozásokon, hogy „szerepbe lépjenek”

„Szerepbe lépés”:

1. A drámajáték-vezető munkája során a fiktív cselekvés szintjén csatlakozik a játékhoz
2. A résztvevők között partneri viszonyt feltételez
3. A játékvezető saját pedagógiai céljait a gyermekek elképzeléseibe ágyazza
4. A drámafoglalkozások résztvevői a történet folytatása érdekében maguk alakítják a játékot
5. A drámajáték-vezető úgy alakítja ki a szabályokat, hogy az egész csoport érdekeit szolgálja

3. Drámajáték-foglalkozások gyűjteménye

3.1. A három kismalac című mese feldolgozása a drámajáték pedagógiai szemléletével

Csoport: 5–6–7 éves gyermekek

Tér: csoportszoba, szabad tér a szőnyegen

Idő: 30–35 perc

Eszközök: 3 db gyermekszék, három különböző kendő, csomagolópapír, zsírkréta

Szerepek: szalmaházás kismalac, faházás kismalac, kőházás kismalac, farkas, riporter

A foglalkozás sikerének feltételei:

- A mese történetét már jól ismerjék a gyermekek
- A játékvezető szerepbe lép

Fejleszti: – a finommotorikát,

- a koncentrációt,
- a mozgáskoordinációt,
- a beszédkészséget,
- a szókincset,
- a fantáziát.

3.1.1. Előkészítés, ráhangolás

„Énekes kapcsolatteremtés”

A gyermekek sétálni kezdenek a csoportszobában, és közösen énekelik az „Egy kis malac rőf-rőf-rőf...” című dalt.

A dal egy sorára: „Jön az öreg meglátja, örvendezve kiáltja...” szöveg alatt meg kell érinteniük az éppen mellettük haladó gyermek vállát a kezükkel. A dal végén a játékvezető megkérdezi, hogy ki-kit érintett meg. A gyermekeknek meg kell nevezniük a megérintett gyermeket: Nagy Attila, Kiss Géza stb.

A játékot a továbbiakban úgy játsszuk, hogy a dal következő el-
éneklésénél a gyermekek a megérintett gyermek jelét jegyzik meg és a
dal végén a játékvezető kérdésére ezt mondják: Megérintettem a „ceru-
zát”, „labdát” stb. A játék nehezebb formája, hogy egyszer a gyermek
nevét, utána jelét kell megjegyezni, illetve felváltva adjuk a gyerme-
keknek a feladatokat.

3.1.2. Szoborjáték

A gyermekek sétálnak a teremben, majd tapsra mindenki szoborrá
változik.

Játékvezetői instrukció:

– Legyetek kismalacok, aki fél! – Tapsra szobrot alakítanak a
gyermekek. Minden gyermektől megkérdezzük, hogy mitől fél a kis-
malac.

3.1.3. Rajzolás csoportmunkában

Három csoportot alakítunk.

Minden csoport közösen rajzol egy nagyméretű csomagolólapra!

Feladat:

1. csoport: szalmaházat rajzol
2. csoport: téglaházat rajzol
3. csoport: kőházat rajzol

3.1.4. Riporterjáték

A rajzokat leterítjük a földre, és a gyermekek a rajzok köré ülnek.

Játékvezetői instrukció:

– Mindenki próbálja beleélni magát annak a kismalacnak a helyé-
be, amelyik házát rajzolta!

Úgy válaszoljatok, mintha ti lennétek az a kismalac, amelyik a raj-
zolt házban lakik.

Játékvezető: (Szerepbe lépés: újságíró)

– Szervusz kismalac, a „Malacfalvi hírmondó” újságnál dolgozom,
és riportot szeretnék veled készíteni.

– Kérlek, válaszolj a kérdéseimre!

A válaszok így kezdődjenek: Úgy gondolom, hogy...

- Mit gondolsz, kismalac, erős házban laksz?
- Mennyire érzed magad biztonságban?
- Szerinted megvéd-e a ház a gonosz farkastól?
- Miért gondolod, hogy nem vagy biztonságban?
- Miért érzed úgy, hogy biztonságban vagy?
- Mi történne, ha a farkas nekirontana a házadnak?
- Hova tudnál menekülni a farkas elől?
- Miért nem kell menekülnöd a farkas elől?
- Segítene-e neked valaki, ha bajban lennél?
- Segítenél-e valakin, ha bajban lenne?

Feladat, hogy a gyermekek beleéljék magukat annak a szereplőnek
a helyzetébe, amelyik házát rajzolták.

3.1.5. Mimes–improvizációs játék

3 fős csoportokat alakítunk, a gyermekek maguk között kiosztják a
szerepeket.

A 3 fős csoportból 1 szalmaház, 1 faház, 1 kőház malacka
szerepét játssza.

A játékkeret a szőnyegen elhelyezett 3 szék adja.

Játékvezetői instrukció: (Csak mozgással lehet játszani.)

– Játsszátok el, hogy a három kismalac egyszerre kezd házát építeni.

– A szalmaház kismalac nagyon gyorsan felépíti a házát és át-
megy a faház testvéréhez, kineveti, hogy milyen sokat dolgozik.

Hazamegy, és játszani kezd.

– A faház kismalac tovább dolgozik mint a testvére, de ő is ha-
marabb befejezi az építkezést, és mindketten kinevetik a 3. testvérüket,
hogy még mindig dolgozik.

– Mindketten játszani kezdenek.

– A harmadik testvér sokáig dolgozik és nem bánja, ha a testvérei nevetnek rajta.

3.1.6. Telefonos játék

A gyermekek körben ülnek a szőnyegen, középre teszünk egy játéktelefont.

Valamelyik gyermeknél elkezdjük a játékot, oly módon, hogy az első gyermek lesz a szalmaházás kismalac, a mellette ülő gyermek a faházás, a mellette ülő a kőházás, majd újra szalmaházás, faházás, kőházás stb.

Játékvezetői instrukció:

– Szalma házás kismalac, a farkas rád akarja törni a házat, nagyon félsz és felhívod a testvéredet, mit mondanál neki?

– Faházás kismalac mit válaszolnál a testvérednek, ha meghallanád a telefonban, hogy bajban van?

– Faházás kismalac, a farkas rád akarja rontani a házat, felhívod a testvéredet, mit mondanál neki?

– Kőházás kismalac mit válaszolnál a testvérednek?

A játék folytatódik a megkezdett módon, amíg a kör bezárul.

3.1.7. Mímes játék párokban

Párokat szervezünk a gyermekekből kártya segítségével.

A gyermekek a memóriajátékból jól ismert kártyából húznak, az azonos ábrát húzott gyermekek alkotják a párokat.

A párok egyike lesz a farkas, a másik pedig a kismalac.

A játékteret berendezzük az alábbi módon:

A székeket leterítjük a három különböző kendővel, az egyik lesz a szalma ház, a másik a faház, a harmadik a kőház.

A párok egymás között megbeszélik, hogy melyik játssza a farkast, melyik a malackát.

Feladat: Némajátékkal játsszák el a párok az alábbi meserészletet:

(A gyermekek maguk döntenek el, hogy melyik kismalac szerepébe lépnek aszerint, hogy melyik széket választják a játék helyszínéül.)

A mímes játék játékvezetői instrukciója:

– A kismalac építi a házat, a farkas a közelből leskelődik.

– A kismalac beköltözik a házba, boldogan főzi a vacsoráját.

– A farkas odalopakodik a házhoz.

– Bekopogtat először szépen, majd be akarja törni a ház ajtaját.

– A mese történéseinek megfelelően fejeződik be a játék: a szalma- és a faházban a farkas betöri az ajtaját. A kismalac elmenekül.

– A kőházban a farkas nem tudja betörni az ajtót és mérgesen elkullog.

3.1.8. Körkérdés

A gyermekek körben ülnek szőnyegen, a játékvezető a kör közepén, kezében labda.

Játékvezetői kérdés: Mit gondolsz, miért kullogott el a farkas?

A gyermekek csak egy mondatral válaszolhatnak.

Pl.: azért, mert a testvérek megvédték egymást. Azért, mert a kőházban nem tudta betörni stb.

A játékvezető, amelyik gyereknek dobja a labdát, annak kell válaszolnia a kérdésre. (Ami egyszer már elhangzott, azt a mondatot nem szabad megismételni, a tartalma lehet azonos, de a megfogalmazásnak másnak kell lennie.) Amelyik gyerek nem tud válaszolni zálogot ad.

A játékot azok a gyermekek nyerik, akiknek nincs záloga.

3.2. Tündérszép Ilona és Árgyélus

Csoport: 5–6–7 éves gyermekek

Előzménye: A gyermekek már jól ismerik a mesét.

Sikerkritérium: A két óvodapedagógus együtt játszik a gyermekekkel. Az óvodapedagógusok szerepe lépnek.

Tér: csoportszoba, közepén egy nagy szőnyeg.

Idő: 30–35 perc

Eszközök: nagyméretű csomagolópapír, zsírkréta, fekete kendő, 2 palást, 2 korona, 1 fehér kendő

Fejlesztői: – a szóbeli kifejezőkészséget, improvizációs képességeket,
– mesei fordulatok átélését,
– a mesei visszatérő elemek közvetlen megtapasztalását,
– a mese egyes részleteinek felidézésének képességét.

Szerepek: Tündérszép Ilona, Árgyélus, boszorkány, Öreg király

3.2.1. Bemelegítő, kapcsolatteremtő játék

A gyermekek a csoportszoba közepén, egy nagyméretű szőnyegen helyezkednek el, körben.

Minden gyermek áll. Az egyik óvónő a kör része, a másik a magnot kezeli.

Feladat: Mindenki figyelje meg, hogy ki mellett áll és hol helyezkedik el a körben.

Zenére indul a tánc.

Feladat: A zene ritmusára az egész csoportszobát betöltő mozgás elindítása. (A reneszánsz zene kiváló hangulatot és határozott ritmust ad a táncos hangulat megteremtéséhez.)

Ha a zene elhallgat, minden gyermek keresse meg a helyét az eredeti körben.

(3-szor, 4-szer eljuttatjuk a játékot.)

3.2.2. Beszélgetés, a játék indítása

A gyermekek körben ülnek a szőnyegen az 1. óvónő is a kör része. Amint leültek a gyermekek a szőnyegre, a 2. óvónő sietve érkezik kint-ről és kezében egy nagyméretű borítékot tart.

2. óvónő: Gyerekek, most hozta a postás bácsi ezt a levelet! Vajon kinek küldték?

(A borítékon a csoport jele található, pl. egy nagy számóca rajz – Számóca csoport)

Magyarázat: A gyerekek rövid idő alatt kitalálják, hogy a csoport jele található a borítékon és a levél az egész csoportnak szól.

1. óvónő: (Kiveszi a levelet a borítékból és hangosan felolvassa a gyermekeknek.)

– Felhívás! Legkisebb gyermekem Árgyélus királyfi elindult Tündérszép Ilona megkeresésére, de már 1 éve nem adott életjelt magáról. Megparancsolom, hogy minden élő ember Meseországba induljon Árgyélus királyfi keresésére.

Annak adom fele vagyonomat, aki megtalálja Árgyélus királyfit és visszahozza őt a királyi kastélyba. (Aláírás: az Öreg király)

2. óvónő: Mit csináljunk most gyerekek, merre keressük Árgyélust? A Kerek erdőben, az Üveghegy irányában, vagy az Óperenciás tengeren, talán a Három hegy mögött?

Magyarázat: A gyermekek ötleteket mondanak, hogy merre induljunk el, merre van a Kerek erdő, az Üveghegy, az Óperenciás tenger és a Három hegy.

3.2.3. Csoportalakítás, közös rajz

Négy csoportot alakítunk a gyermekekből és minden csoportnak adunk egy nagyméretű csomagolópapírt és zsírkrétát.

A gyermekeknek az a feladata, hogy lerajzolják azokat a helysíneket, amerre keressük majd Árgyélus királyfit. (Négy nagyméretű rajz készül: Kerek erdő, Üveghegy, Óperenciás tenger, Három hegy)

Magyarázat: Az elkészült rajzokat a gyermekek szemmagasságában elhelyezzük a csoportszobában.

3.2.4. Repüljünk el Meseországba!

A gyermekek újra körben ülnek a szőnyegen.

1. óvónő: Gyerekek, repüljünk el Meseországba! Tudok egy

varázsigét, amellyel mindnyájan Meseországba juthatunk! Csiribi... biri..., csiri..., nagy baj van elfelejtettem, most mi lesz? Ki tud egy másikat mondani?

Magyarázat: A gyermekek több varázsigét is felsorolnak, egyet kiválasztunk, és azt mindnyájan mondjuk. (Pl. hókusz-pókusz-abrakadabra, repüljünk Meseországba!)

3.2.5. Pantomimjáték

A gyermekek utánozzák az óvónő mozgását. Közösen eljátsszák, hogy repülnek, fúj a szél, majd meglátják Meseországot.

2. óvónő: Gyerekek, aki már látja Meseországot, az kiáltson egy nagyot!

3.2.6. Meseország kapuja – ötletbörze

1. óvónő: Nézzétek gyerekek milyen hatalmas nagy Meseország kapuja! Hogy megyünk be rajta? (Az óvónő pantomim mozdulatokkal eljátssza, hogy milyen nagy a kapu.)

Magyarázat: A gyermekek ötleteket mondanak, hogy hogyan jutnának be a kapun, ami zárva van. (Pl. kulccsal, varázskulccsal)

2. óvónő: Tényleg, itt volt a zsebemben a kulcs, mikor elindultunk. Mindjárt elő is veszem!

Magyarázat: Eljátssza, hogy keresi a kulcsot, de nem találja.

1. óvónő: Gyerekek, menjetek és nézzetek szét, hátha megtaláljátok a kulcsot!

Magyarázat: A gyermekek eljátsszák, hogy keresik a kulcsot a csoportszobában.

Sorra belepróbáljuk a zárba a megtalált kulcsokat, de nem nyitja egyik sem. Rövid játék után, az egyik gyerek kulcsára megállapítjuk, hogy ezt a kulcsot kerestük.

3.2.7. Az ajtó kinyílik

(Az 1. óvónő szerepbe lép: magára teríti a kendőt és ő lesz a boszorkány.)

2. óvónő: Gyerekek mondjuk el a közös varázsigénket és próbáljuk kinyitni az ajtót. De nagyon vigyázva nyissuk ki, mert ha az ajtó nyikorogni kezd, a boszorkány felébred!

Magyarázat: A gyermekek közösen mondják a varázsigét, és közben eljátsszák, hogy a kulccsal nyitják a zárat. Az 2. óvónő a hangjával ajtónyikorgást utánoz.

1. óvónő (boszorkány szerepében): Hol jártok itt, ahol a madár se jár, és hogy mertek engem felébreszteni? Rögtön kövé varázsollak benneteket!

2. óvónő: Árgyéhus királyfit keressük, nem hallottatok felőle?

1. óvónő (boszorkány): Én nem hallottam felőle, de induljatok útnak a Kerek erdő felé (a Kerek erdő rajzára mutat), hátha arra ment!

Magyarázat: A gyermekek eljátsszák, hogy elindulnak az erdő felé, mennek, mendegélnek, mint a mesében szoktak a szereplők.

3.2.8. Kerek erdő – első próba

2. óvónő: Gyerekek most mindnyájan fák vagyunk, a Kerek erdő fái. Álljatok körbe, és emeljétek a karotokat magasba! A karotok lesz a fa koronája. Nagyon fúj a szél az erdőben. Hajladoznak a fák. Most kicsit fúj a szél, most ti is csak kicsit hajladozzatok!

1. óvónő: Minden gyermek vállát egymás után megérinti az óvónő, és ezt kérdezi: – Te milyen fa vagy ebben a csodálatos erdőben? (A gyermekek különböző csodás dolgokat mondanak – ezüstfa, aranyfa stb.)

2. óvónő: Megérkeztünk a Kerek erdőbe! Nagyon elfáradtatok? Egy kicsit megpihenünk ezen a tisztáson! Üljetek le és vegyétek elő az elemózsiás táskátokat! Mondjátok el, milyen enni és innivalót hoztatok magatokkal! Játsszátok el, hogy megeszitek és megisszátok a sok finomságot!

Magyarázat: A gyerekek felsorolják, hogy mit hoztak magukkal enni és inni: szendvicset, üdítőt stb.

1. óvónő: Hoztam magammal almát. Nagyon szeretem, otthon megmostam, így máris beleharapok! Juj, ez kukacos!

Magyarázat: Az óvónő arcjátékkal eljátssza, hogy nagy boldogan beleharap az almába, de észreveszi, hogy kukacos. Akkor jó az arcjáték, ha kellő módon tudja érzékeltetni arcjátékával a boldog és a csalódott arckifejezés közötti különbséget.

A gyerekek is eljátsszák az almaevést.

2. óvónő: Induljunk tovább, mert nagy út áll előttünk! Merre menjünk gyerekek?

Magyarázat: A gyerekek maguk eldöntik, hogy az Üveghegy felé, vagy az Óperenciás tenger felé induljanak tovább.

3.2.9. Üveghegy – második próba

1. óvónő: Nézzétek gyerekek, milyen magas az Üveghegy, nem is látom a tetejét. Milyen az Üveghegy oldala, hogy menjünk fel rá?

Magyarázat: A gyerekek ötleteket mondanak, hogyan tudnánk feljutni a hegyre. Megbeszéljük, hogy milyen a hegy oldala (csúszós, sima stb.)

Magyarázat: A gyermekek eljátsszák, miként jutnak fel az Üveghegyre. (Tapadó koronggal, kötelet dobunk a tetejére és felmászunk a kötélre stb.)

2. óvónő: Nézzétek gyerekek, innen a hegy tetejéről ellátni az Óperenciás tengerig, csússzunk le a hegyről és induljunk tovább!

Magyarázat: A gyerekek eljátsszák, hogy lecsúsznak a hegyről.

3.2.10. Óperenciás tenger – harmadik próba

(A gyermekek a szőnyeg körül állva helyezkednek el.)

1. óvónő: Milyen hatalmas ez a tenger és mennyi állat él benne! Milyen állatot láttok a vízben gyerekek?

Magyarázat: Az óvónő minden gyermeket megérint és meghallgatja a válaszukat. A gyermekek nagyon sok vízben élő állatot tudnak felsorolni (bálna, cápa stb.).

2. óvónő: Hogyan keljünk át ezen a hatalmas tengeren? Ki, milyen módon jutna át a túlsó partra?

Magyarázat: A gyerekek többféle megoldást felsorolnak: hajóval, tutajjal, repülővel, szárnyas lóval stb. A gyerekekkel megszavaztatjuk, hogy mivel keljünk át az Óperenciás tengeren, amelyik javaslat a legtöbb szavazatot kapta az lesz a megoldás.

(Pl.: tutajjal – Eljátsszuk mimes játékkal, hogyan épül a tutaj. Fát vágunk, levágjuk az ágait, összekötözzük, vitorlát feszítünk ki.)

1. óvónő: Mindenki üljön fel a tutajra! Nagyon kapaszkodjatok, mert hullámzik a tenger!

Magyarázat: Eljátsszuk a szőnyegen ülve a tenger hullámzását, a tengeren való átkelést.

3.2.11. Három hegy – negyedik próba

2. óvónő: Nézzétek gyerekek, itt állunk a „Három hegy” előtt. Emlékeztek, a Tündérszép Ilona és Árgyélus mesében mi történt a Három hegy mögött?

Magyarázat: A gyermekek elmesélik, hogy három ördög veszekedett.

1. óvónő: Miért és min veszekedtek az ördögök?

Magyarázat: A gyerekek elmesélik: – Az ördögök nem tudtak megosztani az oston, a bocskoron és köpönyegen.

2. óvónő: Nézzétek gyerekek, mit találtam itt a bokorban! Itt van az ostor, a köpönyeg, és a bocskor is. Gyorsan vegyük magunkra és mondjuk el a varázsigét!

Magyarázat: A gyermekek eljátsszák, hogy felveszik a lábukra a bocskort, magukra veszik a köpönyeget, és az oston csattintanak.

(mimes játékkal)

1. óvónő: „Hókus, pókus, abrak, dabra.” Hipp-hopp ott legyek, ahol akarok, legyünk Tündérszép Ilona várában, Tündérorszámban!

3.2.12. Tündérország

2. óvónő: Nézzétek gyerekek, milyen szép Tündérország! Milyen színben pompáznak a fák, a virágok, a kastély? Milyen csodás dolgokat láttok Tündérországban?

Magyarázat: A gyerekek színeket sorolnak fel: arany, ezüst, kék, fehér stb. Csodás mesében szereplő állatokat sorolnak fel (szárnyas ló stb.).

1. óvónő: Gyerekek, halljátok a tündérek énekét?

Magyarázat: A két óvónő a lányokkal kört alakít, és énekelni kezd, közben táncmozdulatokat végeznek. (Tündérek tánca)

2. óvónő: Tündérek, hol van Árgyélus és Tündérszép Ilona? Az Öreg király már nagyon várja őket! Jöjjenek velünk haza!

Feladat: Árgyélust és Tündérszép Ilonát választunk „örjáték”-kal.

3.2.13. Az „örjáték” leírása

(Tündérszép Ilona választáskor csak a lányok játszanak, Árgyélus megválasztásakor csak a fiúk.)

Őr lesz az 1. óvónő. A gyerekek a szőnyeg egyik szélén vonalban helyezkednek el, az űr a szőnyeg másik szélén, háttal a játékosoknak. Az űr háttal állva ezt mondja, 1, 2, 3, STOP. Ez alatt a játékosok elindulnak az űr felé, de a STOP szóra szoborrá kell válniuk. Az űr megfordul és azt a játékos, amelyik mozog, lehívja a játéktérről. A játékot addig játszunk, amíg valamelyik gyermek megérinti az űrt. Az lesz a győztes (a lányok közül Tündérszép Ilona, a fiúk közül Árgyélus), aki a leghamarabb megérinti az űrt.

2. óvónő: (Tündérszép Ilona vállára terít egy fehér kendőt, Árgyélus fejére pedig egy koronát tesz.)

Hol jártatok eddig, ahol a madár sem jár?

(Két gyermek spontán elmeséli, hogy merre jártak, amíg ide eljutottak.)

Már az egész világot bejártuk értetek! Gyertek, menjünk haza az Öreg királyhoz! Nagyon vár benneteket!

Elmondom a varázsigét, és máris odarepülünk, ahová akarunk.

Hókus, hókus... hó... hó... Gyerekek, elfelejtettem! Segítsetek elmondani a varázsigét!

Magyarázat: Közösen elmondjuk a varázsigét és eljártsszuk, hogyan repülünk vissza a szelek szárnyán az Öreg király várába.

3.2.14. Az Öreg király vára

1. óvónő: (Koronát tesz a fejére, és egy palástot terít a vállára. Idegesen járkal a szobában fel és alá, közben ezt mondja:

– Hol lehetnek már ezek a gyerekek, hol lehetnek már ezek a gyerekek?

2. óvónő: Megjöttünk Öreg király, megtaláltuk Tündérszép Ilonát és Árgyélust. Nem volt könnyű feladat, sok próbát kellett kiállniuk a gyerekeknek!

1. óvónő: (Öreg király szerepében) Jaj de boldog vagyok gyermekeim, hogy hazajöttetek! Nagy lakodalmat csapunk és itt élünk együtt boldogan a kastélyomban.

2. óvónő: Ásó, kapa és a nagyharang válasszon el benneteket! Gyerekek, táncoljunk a lakodalomban! (Ismét felhangzik a reneszánsz zene, mely a paloták hangulatát idézi.)

Magyarázat: A gyermekekkel kört alakítunk, énekelünk, majd párokban tánclépéseket végzünk: Hopp Juliska... stb.

3.2.14. Csemegézés (Lakodalom)

1. óvónő: (Öreg királyként) Gyerekek, a lakodalomban nem csak táncolni szoktak, hanem enni és inni is. Csapjunk nagy lakomát!

Magyarázat: Kézmosás után az előre megterített asztaloknál eljártsszuk, hogy lakodalomban eszünk, iszunk. A dajka néni által előkészített sokféle, az évszaknak megfelelő gyümölcsöt fogyasztunk el, és ivólevet iszunk.

3.3. A didergő király

Csoport: 5–6–7 éves gyermekek

Előzmények: A gyermekek már jól ismerik a mese történetét

Sikerkritérium: A két óvodapedagógus együtt játszik a gyermekekkel

Tér: Csoportszoba, közepén egy nagy szőnyeg

Idő: 30–35 perc

Eszközök: szék, kabát, korona, kendő

Fejleszti: – a empátiát,
– a kommunikációt,
– a fantáziát,
– a szókincset,
– a finommotorikát,
– a zenei hallást,
– a művészetek összekapcsolásának képességét.

Szerepek: Didergő király, kislány

3.3.1. Lazító játék

(Vivaldi: Négy évszak című művéből a tél zenéje szól hangkazettáról.)

A gyermekek a csoportszobában a szőnyegen helyezkednek el, hátukon fekszenek, nyugalmi állapotban.

2. óvónő: Gyerekek, hallgassátok meg ezt a csodálatos zenét! A zene elhallgatása után, próbáljátok meg felidézni, hogy milyen évszokról szólhatott a zene!

3.3.2. Beszélgetés – tél hangulatának érzékeltetése

1. óvónő:

– Gyerekek, melyik évszak jutott eszetekbe a zene hallgatása közben? (TÉL)

– Meséljétek el, hogy mire gondoltatok?

3.3.3. Rajzolás bekötött szemmel (a zene és a rajz összekapcsolása)

Minden gyermek két színt választhat az előkészített színes zsírkréták közül, amelyik a telet juttatja eszébe. A gyermekek elmondják, miért azt a két színt választották.

A/4-es méretű rajzlapot adunk minden gyermeknek.

A gyermekek szemét bekötjük egy sállal vagy kendővel.

Újra bekapcsoljuk a zenét és a feladat a következő:

2. óvónő: Gyerekek, újra megszólal a zene, arra kérlek benneteket, hogy a két színnel egyszerre, mindkét kezetekben lévő zsírkrétával rajzoljatok a lapra, vonalakat és pontokat!

Magyarázat: kb. 2–3 percig hallgatjuk a zenét, ezután az elkészült rajzokat feltesszük a csoportszobában. (szemmagasságban)

3.3.4. A játék indítása, szöveges improvizációs játék

(A gyermekek a szőnyegen félkörben ülnek.)

1. óvónő: (Kintről érkezik, kezébe dob van.)

Dobol, és közben ezt kiáltja: Közhírré tétetik, hogy a király nagyon fázik! Éppen ezért, Nekerésdország minden lakója a Didergő királynak köteles tűzre valót vinni, bármi legyen is az!

Aki nem teljesíti a király parancsát, annak erőnek erejével leszedik, még a háza tetejét is. (Dob szó)

2. óvónő: Hallottátok gyerekek mit dobolt ki a kis bíró!

Most mit csináljunk, kinek van még otthon tűzifája?

Magyarázat: A gyerekek különböző ötleteket mondanak, hogy van-e még otthon fa, amit el tudnak vinni a királynak. A gyerekek sorolják fel, mi lehet fából!

1. óvónő: Induljatok emberek békével, és hozzátok ide a falu közepére a királynak szánt sok-sok fát! Elvisszük a palotába, hátha nem fog fázni őfelsége.

Magyarázat: A gyermekek eljátsszák, hogy hazamennek, és tűzre valót keresnek a király számára. Az óvónő mindenkitől megkérdezi, hogy mit hozott otthonról. (kerítés lécet, szekrényt, ajtót stb.)

3.3.5. A falu apraja és nagyja felviszi a király palotájába a sok összegyűjtött fát (mimes–szöveges–improvizációs játék)

1. óvónő: (Odalép a tűzifát „kereső” a 2. óvónőhöz, és megszólítja. Mindkét óvónő szerepe lép.)

1. óvónő: Jó napot szomszédasszony! Hát magának volt még fája az udvarban? Azt hittem már mindent eltűzeltek ezen a hideg télen?

2. óvónő: Jó napot Mariskám! Tudja, alig bírtam már összeszedni ezt a kis fát az udvarban.

1. óvónő: Én már a Csengő barackfámat vágattam ki, Béla fiammal, hogy eleget tudjak tenni a király parancsának. Ugye Bélám így volt?

Magyarázat: Odalép egy kisfiúhoz és megérinti a vállát jelezve, a gyermekhez intézte a kérdést. A kisfiú válaszol: Igen édesanyám.

1. óvónő: Mivel vágta ki ezt a nagy fát lelkem, szentem?

Magyarázat: A kisfiú elmeséli, hogy hogyan vágta ki a fát.

2. óvónő: Falubeliek! Mivel vigyük a király palotájába ezt a sok fát?

Magyarázat: A gyermekek ötleteket adnak, mivel szállítsák a fát. (kocsival, lovas kocsival, teherautóval stb.)

1. óvónő: Pakoljuk fel erre a nagy kocsira a sok tűzifát, és menjünk mi is fel a királyi palotába!

Magyarázat: A gyerekek és az óvónők eljátsszák mimes játékkal, a fa felrakását a kocsira és elindulnak a várba.

3.3.6. A tűzrevaló mind elfogyott... (szöveges–improvizációs játék)

Magyarázat: A középén elhelyezett szőnyeg egyik szélére tesszük egy felnőtt széket (trónt), a szőnyeg másik szélén helyezkednek el a falu lakói.

1. óvónő: (Fején korona, vállán palást. A trón előtt fel alá járkálva vacog, a Didergő király szerepét játssza.)

– Jaj de fázom, jaj de fázom, megvesz az isten hidege, már egy fogam van az is jajgat bele. Fűtő, hol vagy?

2. óvónő (Az udvari fűtő szerepében)
– Felséges királyom, életem, halálom kezébe ajánlom! Most dobtam be az utolsó forgácsot, jó lenne hívatni az udvari ácsot!

1. óvónő: Mi ez a zaj? (Eljátssza, hogy kinéz az ablakon.)
Mit akar itt ez a sok ember? Mi ez a sok fa? Engedd be őket a palotába!

2. óvónő: Falusiak, szépen sorban járuljatok a király elé!

Magyarázat: A gyermekek egymás után jönnek a király elé, mindegyiket megszólítja a király. A gyermekek a megszólításnak megfelelően válaszolnak a királynak.

– Jó napot bátyámuram! Hány éves?

Válasz: pl.: 60 éves vagyok és Péter bácsi a nevem.

A feladat az, hogy úgy válaszoljon a gyermek a feltett kérdésre, mint az, akinek a szerepébe képzelettel magát.

– Jó napot asszonyság, maga is fát hozott a kandallómba? Miért hozta el a fát? Maradt még otthon is tűzre való?

– Fiatall ember maga is tűzre való hozott? Mivel foglalkozik, mi a szakmája? Mivel jött fel a palotába? Van-e felesége? Hogy hívják?

2. óvónő: Felséges királyom, a tüzelő mind elfogyott, az is, amit a falusiak hoztak!

1. óvónő: Megparancsolom, hogy minden ház tetejét szedjék le a katonák! Ne kíméljenek egyetlen egyet sem! Jaj, de fázom, ja de vacogok!

2. óvónő: (Most egy falusi szerepében)

Menjünk emberek haza, itt már nincs mit tenni! A király leszedeti a házunk tetejét! Mi lesz most velünk, mi lesz most velünk? (jajgat és sír)

Magyarázat: Az óvónő most egy falusi szerepében játszik és elvezeti haza az embereket. Együtt sírnak, rínak.

3.3.7. Szoborjáték

Feladat: A gyermekekkel csoportokat alakítunk.

5–6 gyermek lesz egy csoportban. Minden csoport egy család.

A családok maguk között kiosztják a szerepeket: ki lesz az apa, anya, kislány, kisfiú, nagymama, nagypapa.

Feladat: Szoborcsoportokat alakítanak a „családok”. Szomorúak a családtagok, mert leszdték a házuk tetejét.

Minden családot megkérdezzük, ki milyen szerepet vállalt.

A kislányszerepet vállaló gyermekek közül választjuk ki a következő játék szereplőjét.

3.3.8. *Betipeg egy lányka icike-picike...* (szöveges-improvizációs játék)

Magyarázat: A gyermekek körben állnak a szőnyegen, felemelt karral megformázzák a királyi palotát. A palotában, a gyermekek alkotta körön belül sétálgat a király. A körön kívül helyezkedik el a kislány.

1. óvónő: (Didergő király szerepében, fázik, és vacogva járkal)

– Megfagyok, megfagyok! Jaj, jaj megfagyok!

– Ki az, ki van ott, ki jár odakinn?

(A király két gyermek karja között kinéz: kinéz az ablakon)

– Hát te kislány, ki vagy, mit akarsz a palotámban. Miért nem mész haza a házatokba?

Magyarázat: A kislány szerepét alakító gyermek elmondja, hogy leszdték a házuk tetejét.

– Jaj de szomorú! Ezt én tettem? Milyen borzasztó! Gyere a palotámba, ülj ide az ölembe!

Magyarázat: A kislány beleül a király szerepét játszó óvónő ölébe a trónra.

– Juj, de melegem lett! Nem kell nekem ez a nagy suba és kabát!

Kislány, hívd ide a családodat és az összes falubeli embert!

Vendégül látom őket! Mondd meg nekik, hogy siessenek, mert sok finomságot sütünk, főzünk, nagy lakomát csapunk!

3.3.9. *Vendégség*

2. óvónő: (A kislány édesanyja szerepében)

– Gyertek emberek, hazajött a kislányom a királyi kastélyból!

– Mondd kislányom, mi történt veled a palotában?

Magyarázat: A kislány elmeséli, hogy a Didergő király már nem fázik és meghívta az embereket a kastélyba vacsorára.

2. óvónő: Menjünk a palotába, ha a király vacsorára hív bennünket, akkor nem szabad megvárakoztatni, mert még elhül a sok finom ennivaló.

Magyarázat: Körbeállják a gyermekek a trónszéket, ahol a király ül.

1 óvónő: (Didergő király szerepében)

– Nagyon örülök, hogy eljöttetek! Kedves népem, üljünk asztalhoz! Ne várjuk meg amíg kihül ez a sok finomság!

Magyarázat: A gyermekek leülnek a szőnyegre és eljátsszák, hogy lakomáznak.

2 óvónő: (Vendég szerepében)

– Milyen finom ez a sült hús! (Odalép minden gyermekhez és megkérdezi tőle milyen ételt választott.)

– Uram, bátyám, maga mit eszik? Asszonyság, ízlik az étel? stb.

(A gyermekek feladata, hogy a megszólításnak megfelelő módon válaszoljanak.)

1 óvónő: (Didergő király szerepében)

– Milyen boldogság, hogy együtt lakomázom a kedves népemmel!

– De a lakomához tánc is jár!

– Gyertek, táncoljunk!

Magyarázat: A gyermekek párokat alakítanak. Közösen táncra perdülünk a játék lezárásaként. (Itt ül egy kis kosárban... ének, tánc stb.)

3. 4. *Ősz-játék*

Csoport: 5–7 éves gyermekek

Előzmények: A gyermekek ismerjék a Lipem-lopom kezdetű dalt és Csanádi Imre Alma című versét.

Sikerkritérium: a két óvónő együttes játéka, dajka segítségével

Tér: csoportszoba

Idő: 30–35 perc

Eszközök: őszi gyümölcsök, tálcák, kések, kalap, zakó, magnó, Vivaldi: Négy évszak – őszi

Fejleszti: – a koncentrációt,
– a kreativitást,
– a mozgáskoordinációt,
– a zenei hallást,
– a memóriát,
– a kooperációs képességet.

3.4.1. Kapcsolatteremtés zenére

Vivaldi: Ősz zenéjének hallgatása közben a gyermekek szabadon mozognak a csoportszobában.

Arra kell ügyelniük, hogy ne érjenek egymáshoz. Majd váratlanul leállítjuk a magnót, és a sétáló gyermekek belemerevednek abba a pozícióba, amelyben a csend találta őket. (koncentráció) Tovább szól a muzsika. A gyerekek most úgy menjenek el egymás mellett, hogy érjenek egymás vállához!

Ismét csend. A gyerekek megállnak.

A zene harmadik része alatt, séta közben, mindenki párt keres magának. Most a gyermekek csak a kisujjukkal kapaszkodhatnak egymásba, így választhatnak párt.

3.4.2. Vakjáték

A zene tovább szól. A feladat az, hogy a párok egyik tagja becukja a szemét, a másik gyermek pedig úgy vezeti, hogy ne érjen semmihez és senkihez.

A zene elhallgatása után szerepet cserélnek a gyermekek, és a zene elindítása után újra a „vakvezetés” a feladat.

3.4.3. Beszélgetés

Körben ülünk a szőnyegen.

Megbeszéljük, hogy ki mit érzett, amikor a társát vezette és mit érzett, amikor őt vezették.

Óvónői kérdések:

- Mire gondoltál a zene közben?
- Milyen színeket juttatott eszedbe a zene?
- Melyik évszak jutott eszedbe a zene hallatán?

3.4.4. Postás játék

Magyarázat: Az óvónő is a kör része és az őszi „hívó szavait” egymás után súgja a gyermekek fülébe.

szó: barna – Az óvónő a mellette ülő gyermek fülébe súgja a szót. A feladat az, hogy mindenki a mellette ülőnek tovább súgja azt a szót, amit kapott.

szó: falevél

szó: sárga

szó: szőlő

szó: bordó

szó: alma

szó: eső

szó: szél

Magyarázat: A gyerekekkel megbeszéljük, melyik évszak jutott eszünkbe.

3.4.5. Mimes–improvizációs játék

1. óvónő: Gyerekek, mondjátok el, hogy melyik a kedvenc őszi gyümölcsötök!

Magyarázat: A gyerekek sokféle gyümölcsöt sorolnak fel.

1. óvónő: Úgy ennék egy kis almát!

Gyerekek, menjünk el a közeli kertbe és szedjünk egy kis almát!

Magyarázat: Az óvónő és a gyermekek eljátsszák, hogy elmennek a közeli kertbe. Létrát támasztanak a fához, felmásznak rá.

Almát szednek a ládádba. (Almaszedés közben Csanádi Imre Alma című versét mondogatják.) Eljátsszák, hogy felrakják a nehéz almásládákat a kocsira. Minden gyermek elmondja, hogy mennyi láda almát szedett. Eljátsszák, hogy megmossák a csapnál az almát és megeszik. (Az óvónő pantomim játékát a gyermekek utánozzák.)

3.4.6. Szőlőszüret – dramatikus dalos játék

1. óvónő: Gyerekek, nagyon finom volt az alma, de még szívesen ennék egy kis szőlőt is. Tudok egy közeli kertet, menjünk, szedjünk egy kis szőlőt!

2. óvónő: (Fején kalap, férfi zakó van rajta, kezében csősz bot. Kintől érkezik, és hangosan méltatlankodik.)

– Nagyon nehéz élet a csősz élete, egész nap kint ülök a szőlőskertben és vigyázok, hogy senki ne szedhessen a szőlőből!

Lepihenek egy szőlőtöke mellé és inkább szundikálok egy kicsit.

Remélem senki sem zavarja meg az álmomat!

Magyarázat: Az óvónő eljátssza, hogy leül a földre és elalszik.

1. óvónő: Gyerekek elaludt az öreg csősz, menjünk és szedjünk a kertből szőlőt!

Magyarázat: A játék menete megegyezik a Lipem-lopom a szőlő című dalos játék menetével.

A dal végén beszélgetésbe elegyedünk a csőszsel.

3.4.7. Szöveges–improvizációs játék: Beszélgetés a csőszsel

1. óvónő: Uram, bátyám hát maga, hogy bírja ezt a kemény munkát itt a szőlőskertben?

2. óvónő: Gyerekek, nagyon nehéz az én munkám!

Egész nap itt dolgozom a hidegben, vagy a melegben és állandóan éberem kell figyelnem.

Öreg vagyok én már ehhez!

Ki vállalná helyettem a csősz mesterséget?

Magyarázat: A jelentkező gyermekek közül csősz választunk és eljátsszuk a dalos játékot.

A dal végén újra beszédbe elegyedünk a csőszsel.

(Most már gyermek játssza a csősz szerepét)

1. óvónő: – Hány éves, bátyám? Van-e családja? Hol lakik?

Magyarázat: A csősz szerepét játszó gyermek, röviden válaszol a feltett kérdésekre.

Feladat az, hogy élje bele magát szerepébe, és csőszként szólaljon meg.

3.4.8. Fénykép készítése – szoborjáték

Magyarázat: 4–6 fős csoportokat alakítunk a gyermekekből

A feladat az, hogy készítsék el a csoportok a csősz bácsi családi fotóját. Beszéljék meg a csoportok, hogy ki a csősz. Ki a felesége? Lánya van vagy fia? Van-e unokája? (Nevezzék el magukat! Pista bácsi, Marika néni, gyerekek: Kati, Béla stb.) A családi fotóhoz álljanak fel a csoportok. Ki hol áll a fényképen?

A fényképész szerepét az 1. óvónő játssza.

1. óvónő: Kérem, hogy a kedves családtagok húzódjanak egymáshoz közelebb, mert nem fér fel mindenki a képre!

Mosolyogjanak, most repül a kismadár!

2. óvónő: Most arra kérjük a családtagokat, hogy mutakozzanak be! Mondják el, hogy hány évesek, mi a nevük és mivel foglalkoznak?

Magyarázat: A családok bemutatkoznak.

3.4.9. Közös rajz

Minden csoport kap egy nagyméretű rajzlapot.

A feladat az, hogy rajzolják le az egyes csoportok az általuk megformált család rajzát. (csősz, felesége, fia, lánya, unokái)

3.4.10. Őszi kép gyümölcsökből – csemegézés

A játék lezárásaként a kialakult csoportok (családok) őszi gyümölcsökből képet készítenek.

Magyarázat: Minden csoport kap egy-egy nagy tálcát.

A feladat az, hogy őszi gyümölcsökből készítsenek egy képet.

A kép témája: Az ősz

Felhasználhatnak szőlőt, körtét, almát, szilvát, diót, mogyorót stb. A gyümölcsöket meg lehet hámozni, fel lehet darabolni stb.

(Ennél a játéknál vegyük igénybe a dajka segítségét is.)

A megmaradt gyümölcsöket megmosás után közösen elfogyasztjuk.

3.5. A bánatos hercegnő – kitalált mese

Csoport: 3–7 éves gyermekek

Tér: csoportszoba

Idő: 25–30 perc

Eszközök: labda, rajzeszközök, rajzlap

Szereplők: hercegnő, mesélő

Fejleszti: – a beszédképességet,
– a kapcsolatteremtő képességet,
– a mozgáskoordinációt,
– a koncentrációs képességeket,
– a fantáziát,
– a gondolkodást,
– a ok-okozati összefüggések felismerését,
– a érzelmi azonosulás képességét,
– a empátiát.

3.5.1. Bemelegítés, ráhangolódás

Magyarázat: Körben ülünk a szőnyegen, az óvónő kezdi a játékot. Azt mondja: „vidám” és a kezében tartott labdát odadobja valamelyik gyereknek. A feladat az, hogy a vidám ellentétét mondja a gyermek. Ha jót mondott, ő irányítja tovább a játékot.

Egy másik szót mond: „világos” – dobja a labdát egy másik gyermeknek: a gyermek ezt mondja: sötét.

Feladat az, hogy nagyon sok ellentétpárt gyűjtenek a gyermekek.

(irigy–jószívű, sír–nevet, öreg–fiatal, apa–anya, okos–buta)

3.5.2. Grimaszjáték

Magyarázat: Most visszatérünk az első ellentétpárhoz. A feladat az, hogy minden gyermek egyszerre vágjon vidám arcot.

Tapsra minden gyermek szomorú arcot vág.

Ezt váltogatjuk kb. 3-szor, 4-szer.

Ennél a játéknál mindenki egyszerre játszik.

3.5.3. Fényképek nézegetése

Magyarázat: A gyermekek otthonról fényképeket hoztak, ezt veszi most elő az óvónő. Egy nagy asztal körül helyezkedünk el, az asztalon szétterítve találhatók a fényképek.

Feladat: Mindenki válassza ki az általa hozott képet. Minden gyermek egymás után elmondja, hogy a fényképen szereplő emberek arca mit fejez ki. Vidám vagy szomorú.

Óvónő: Mit gondoltok gyerekek, miért szomorú vagy éppen vidám a képen látható felnőtt, gyermek? A gyermekek elmesélik, hogy miért volt a fényképen vidám, illetve szomorú anya, apa, ő, testvére, nagymama, nagypapa, barátja stb.

3.5.4. A bánatos hercegnő meséje

1. óvónő (mesélő): Élt egyszer egy nagyon szomorú hercegnő. Nem volt senkije, se apja, se anyja, se gyermeke. Soha nem mozdult ki a palotájából. Egyszer azonban megüzente a hercegnő, hogy nagy mulatságot rendez a palotában. A szomszéd falu népe látogassa meg őt a kastélyban. A falu népe el sem tudta képzelni, hogy mit akar a bánatos hercegnő. Mivel azonban soha nem látták még, ezért kíváncsiak voltak rá.

Magyarázat: A gyerekek, a falubeli emberek, a mesélővel együtt felkerekednek, és elindulnak a palotába. Ez a csoportszoba másik fele, ahol a hercegnő sétál fel alá. (2. óvónő a hercegnő szerepében)

2. óvónő (hercegnő): Látom, ti mind boldogok vagytok, én pedig nagyon bánatos vagyok. Nektek vannak testvéreitek, barátotok, rokonok, de nekem nincsen senkim. Megparancsolom, hogy mindenki hozza el nekem azt, ami neki a legkedvesebb, különben földig romboltatom a falutokat. Nem az a lényeg, hogy minél drágább holmi legyen, amit hoztok, hanem az, hogy azt hozzátok el nekem, ami számotokra a legdrágább.

A falusiak nagy bánatosan hazamennek és a mesélővel együtt elhatározzák, hogy falugyűlést tartanak.

1. óvónő (mesélő): Találjátok ki, hogy ki mivel foglalkozik, mint falusi! Mondjátok meg a neveteket és azt is, hogy hány évesek vagytok! Mi lenne az, amire úgy érzitek, hogy a legkedvesebb a számotokra?

Magyarázat: A gyermekek sorban bemutatkoznak. Megmondják a kitalált nevüket, életkorukat és foglalkozásukat. Elmondják, hogy számukra mi lenne az a dolog, ami a legkedvesebb. (Pl.: a sofőrnek az autója, a bányásznak a csákánya, a boltosnak a pénztárgépe stb.)

1. óvónő (mesélő): Asszonyok, emberek mindenkinek eszébe jutott, hogy mi a számára a legkedvesebb, de él ebben a faluban egy olyan szegény asszony, akinek a pólyás babáján kívül nincs semmilye. Mit gondoltok, odaadhatja Kati néni a kisgyermekét a hercegnőnek?

Magyarázat: A gyermekek elmondják a véleményüket, hogy miért nem lehet elszakítani egy kisbabát az anyjától.

1. óvónő (mesélő): Emberek, menjünk fel a kastélyba és adjuk oda a hercegnőnek, ami számunkra a legfontosabb!

Magyarázat: A 2. óvónő (mesélő) és a gyermekek felmennek a palotába, és sorra a hercegnő elé járulnak. Bemutatkoznak, mint aki a faluban lakik. Megmondják a kitalált nevüket és azt, hogy mivel foglalkoznak. (Pl.: Béla bácsi vagyok, 50 éves favágó, Éva néni vagyok, 40 éves fodrász stb. (Elmondják, hogy mit hoztak magukkal és miért az a számukra a legdrágább. (Pl.: Béla bácsi a baltáját hozta el, mert azzal tud fát vágni; Éva néni az ollóját, mert azzal vágja az emberek haját stb.)) Mindenkit meghallgat a hercegnő, de hirtelen eszébe jut, hogy valaki hiányzik a falubeliek közül.

2. óvónő (hercegnő): Szép, szép, hogy ennyi minden elhozottatok nekem, de valaki még hiányzik a faluból! Miért nem jött el mindenki? Mentem földig romboltatom a falutokat!

Magyarázat: A gyerekek elmondják: – Kati néni otthon maradt, mert nem lehet a kisbabáját egyedül hagyni. Az ember nem adhatja oda senkinek a gyermekét. Egy pólyás baba nem lehet ajándéktárgy.

Minden gyermeknek szüksége van az anyjára és az anyának a gyermekére.

2. óvónő (hercegnő): Olyan szépen elmondtátok, hogy miért nem adhatja oda egy anyja a gyermekét! Magam is belátom, hogy lehetetlent kértem. Tartsa csak meg a Kati néni a gyermekét és nevelje fel egészségben! Ti is menjetek haza békességben és vigyétek haza az ajándékokat is, amit nekem hoztatok!

Ezután azonban sokszor ellátogatok majd a falutokba, és én viszek majd nektek igazi ajándékot.

3.5.5. Mit vigyen ajándékba a hercegnő a falubelieknek? (rajz)

Feladat: Minden gyermek lerajzolja, hogy milyen „igazi” ajándékot szeretne kapni a hercegnőtől?

(Változatos technikákkal rajzoljanak a gyermekek: zsírkréta, színes ceruza, festék stb.)

3.5.6. Adok neked...

Magyarázat: A játék lényege, hogy ajándéktárgyakat mondanak a gyermekek, hol vidáman, hol szomorúan. Amelyik gyermeknek adták az ajándékot annak ellentétesen kell válaszolnia.

Aki elvéti az áll a kör közepére.

A gyerekek körben állnak, a kör közepén áll a játékvezető.

A játékvezető vidáman ezt mondja:

Adok neked egy labdát!

(Odadobja valakinek a kezében lévő labdát.)

Az a gyermek, akinek dobták a labdát, szomorúan válaszol.

– Kaptam egy labdát!

A játékvezető új tárgyat talál ki:

Adok neked egy babát! – mondja szomorúan.

Közben valakinek odadobja a kezében lévő labdát.

A kiválasztott gyermek vidáman mondja:

– Kaptam egy babát.

A játék lényege az, hogy vidám és a szomorú váltsa egymást.

Mindig új tárgyat kell kitalálnia a játékvezetőnek.

4. Utószó helyett

A „mintha” világában kétféle transzformáció játszódik le: a szerep, tárgy vagy helyzet alakítása, valamint saját tudástartalmaink átalakulása.

Minden dramatikus tevékenység, így a drámajáték is magától értetődően kognitív jellegű és a résztvevők számára jelentéseket hordoz.

Ha drámai módon gondolkodunk és cselekszünk, fikciót hozunk létre. Ez azonban nem hazugság. Ez csak a valóság szemléltetésének egyik módja, és új nézőpontokkal szolgál annak vizsgálatához.

A valós és fiktív környezet elemeinek összeillesztése után, megváltozhat a világról alkotott véleményünk.

A dramatikus játék felfokozott érzékelést és megértést indukál a gyermekekben. A játék során olyan tapasztalatokra és értelmezési lehetőségekre tesznek szert, amelyek nem adódnak meg más közegben a számukra. A dramatikus játékok folyamán létrehozott fikció segítségével a gyermekek kiléphetnek egy olyan világba, amelyben új formát ölt a nyelv, a tapasztalás és a megértés.

A mindennapi megszokott szerepekből kilépve a gyermekek új szemszögből láthatják az őket körülvevő valóságot, és új jelentéstartalmakat teremthetnek.

A drámajátékok csodás közeget teremtenek a játszó gyermekek számára, amely által részeseivé válhatnak a meséknek, a kitalált történeteknek egyaránt. Alakíthatják, formálhatják a cselekményt, a szereplők jellemét, a helyszínt. A komplex drámafoglalkozások lehetőséget adnak a két óvónő és a gyermekek alkotó együttjátására a „mintha” világában.

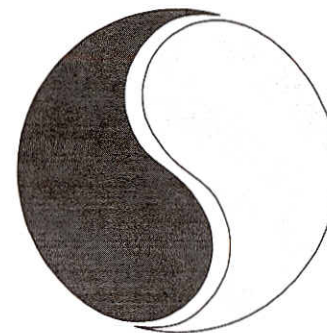
Kívánom, hogy ez a világ sok örömet és sikert hozzon mind a gyermekeknek mind felnőttek egyaránt!

5. Felhasznált irodalom

1. Gabnai Katalin: Drámajátékok
Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest – 1993
2. Bagdi Emőke–Telkes József:
Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában
Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest –1988
3. Debreceni Tibor:
Drámapedagógiai órák alsóban, felsőben és főiskolán
Magyar Drámapedagógiai Társaság,
Kecskeméti Tanítóképző Főiskola
4. Molnárné Lóczi Tünde:
Drámajáték az óvodában
A kiadást MKM KOMA Kuratóriuma támogatta
Szeged – 1996
5. DPM – Drámapedagógiai Magazin
Különszám – 2000
6. Porkolábné dr Balogh Katalin: Kudarc nélkül az iskolában
Alex Typo és Reklámiroda Bt, 1992
7. Dr. Kovács György–Kovácsné dr. Bakosi Éva: Játék az óvodában
Szerzői kiadás – 1997.
8. Nagy Jenőné: Óvodai nevelés a művészetek eszközeivel

**INGYENES HÁZHOZZÁLLÍTÁS
AZ EGÉSZ ORSZÁG TERÜLETÉN**

**ÉVI 500 000 FT VÁSÁRLÁS ESETÉN
3% KEDVEZMÉNY**



Genuin Taneszköz Iroda

*Árkatalógusért és információkért,
illetve képes termékismertetőnkért
keressen minket személyesen*

**Genuin Taneszköz Iroda
6728 Szeged, Baktói u. 35.
Fax: 62/494-394**

Mobil.: 30/22-90-872 * 20/949-32-00