

Drámajáték gyűjtemény

2015.

A Gézengúz Tagintézmény

Nevelőtestületének ajánlásával

Készítette: Varga Edit



Gondolatébresztő:

"Keresem minden gyermek sajátos titkát,
és azt kérdezem,
hogyan segíthetném abban,
hogyan önmaga lehessen!"

/ ismeretlen szerző /

Az óvodás gyermeket általában érdekli a környezete, a világ, amelyben él. Vonzódik az újhoz, az ismeretlenhez, és mindennek részese akar lenni, de csak úgy tud boldog lenni és részt vállalni, ha minden az ő természetes módján, természetes tempójában zajlik. A drámapedagógia alkalmat ad arra, hogy együttesen – óvónő és óvodás gyermek – tudjunk tevékenykedni, lehetőséget ad önmagunk jobb megismerésére, képességeink felismerésére és továbbfejlesztésére, a kellemes hangulat megteremtésére. Célunk mindezek kialakítása és fejlesztése.

I. DRÁMAJÁTÉK ÉS DRÁMAPEDAGÓGIA

Gabnai Katalin szerint:

„...drámajátéknak nevezünk, minden olyan játékos emberi megnyilvánulást, melyben a dramatikus folyamat jellegzetes elemei lelhetőek föl... Drámajátékaink az emberépitést célozzák, feladatuk a személyiségformálás a kapcsolatfelvétel, a kapcsolattartás, a közlés megkönnyítése.”

Móka János szerint:

„Drámajátéknak neveznek minden olyan képlékeny emberi tevékenységet, amely a „mintha” szituációban valósul meg, illetve azokat is, amik célzottan ennek a befogadására, megélésére és az ebben való megnyilvánulásra készítene fel. Dráma pedagógián a drámajátékok rendszeres, céltudatos, és tervszerű alkalmazást értjük, oly módon adaptálva, hogy az a játszó életkorának, intellektusának, személyiség

jegyének, illetve a csoport sajátosságainak megfelelőjének.”

A drámapedagógia egyedisége a közösségépítő erejében rejlik, valamint az eszköztelenségében, mert nem kell hozzá más, csak maga a gyermek és a játékot irányító, gyermekekkel együtt játszó óvodapedagógus.

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

A drámapedagógia segít a morális problémák megismerésében, fejleszti a kommunikációs készséget, segít a beilleszkedési problémával küzdő gyermekekhez való közel kerülésben.

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 pedagógus-gyermek, pedagógus-pedagógus viszonyát.

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

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

A dráma pedagógia elősegíti a gyerekek önálló gondolkodását, másrészt cselekedtet, mellyel a gondolat és a mozgás összhangját teremti meg.

A drámajáték egyrésztől nem más, mint az óvónő által kezdeményezett játék, amely a legkülönbélebb gyermeki képességek fejlődését segíti elő, fejleszti a kreativitást és a szocializáció fejlődését, szolgálja. Másrésztől képesség fejlesztő játék is, mert a tanulási képességeket meghatározó pszichikus funkciók fejlődését segíti elő, ezáltal pozitívan befolyásolja az iskolára való felkészülést.

A dramatikus nevelés elősegíti a gyermek önismeretének, emberismeretének gazdagodását, alkotóképességének, kreativitásának fejlődését, testi térbeli biztonságának javulását. Drámajáték terén a drámai kifejezési formák

elsajátítása, szociális és esztétikai érzékenység kialakítása a fontos.

II. DRÁMAJÁTÉK AZ ÓVODÁBAN

Drámajátékról, drámapedagógiáról: A drámajáték a pedagógus és a gyerek közös alkotó tevékenysége a játékon keresztül. Célja megértetni a közös munka jelentőségét, és megbecsültetni az egyén szerepeit. A drámán keresztül újjáteremtünk, mialatt a résztvevők az emberek cselekedeteit és önmagukat vizsgálják. Tudatosít a cselekvések az érzelmek és a gondolatok szintjén.

A dramatikusan nevelés pozitív hatásai:

- Segít a gyermeknek önmaga és a környező világ megismerésében
- Rugalmas gondolkodást, önálló alkotó képességet fejleszt
- Időérzékének fejlődését, térbeli és testi biztonságának javulását fejleszti

- A közösségben, közösségért tevékenykedő gyermek aktivitását serkenti
- Beszédkészségének, nyelvi kommunikációs képességének tisztaságát segíti
- Ellensúlyozhatja a tömegkommunikációs eszközök (Tv, Videó) okozta passzivitást
- Gazdagítja a szabadidő hasznos kitöltését

A drámapedagógiai szemléletmód a nevelési gyakorlatban egyre nagyobb teret hódít, hiszen az érzelmi nevelés fontosságára egyre többen figyelünk. A tanulás nem csupán intellektuális folyamat, lényeges szerepet játszanak benne az érzelmi tényezők.

Drámapedagógiai módszerek ma már számos pedagógus, pszichológus munkáját segítik, mind az iskolákban, óvodákban, nevelési tanácsadóknál. pl: A mesékkel való játék - dramatizálásuk, eljátszásuk, továbbgondolásuk - tartós öröm forrása a gyerekek számára.

A meséket a gyerekek és az óvó nénik közösen játsszák. Megszokott értelemben vett drámajáték tevékenységről óvodás kortól beszélünk.

A gyermekek közös, a játékvezető irányításával végzett tevékenysége önismeretüket, egymás és a világ megismerését segítik. Minden játéktevékenység dramatikus jellegű, játékosztönből fakad, élethelyzetek és viselkedésminták utánzásán alapul.

A foglalkozások során mi felnőttek játszunk a hangunkkal, a tekintetünkkel, a mozdulatainkkal, sokszor kilépünk szerepünkéből, és hátrahagyjuk felnőtt mivoltunkat is. Így közelebb kerülünk a gyerekek játékvilágához, érzélemvilágához. Igazi cinkosokká válhatunk, mely a hétköznapiok nehezebb helyzeteiben később is sokat segíthet.

Mi a játék? Mire jó?

- A játék a gyermekek természetes életformája
- A játék-alkalmazkodási eszköz.
- Gondolkodást, megismerési folyamatot, önkifejező-készséget és az alkotóképességet segíti.
- A játék alkalmazkodási eszköz az evolúció folyamatában.

- A játék hatálytalanítja a szorongást, félelmet.
- A játék során a gyermek gyakorolja, tökéletesíti különféle képességeit.
- A játékban a gyermek megszemélyesíti, megeleveníti világát, vágyait, szándékait és levezeti indulatait.
- A játék - viselkedési normákat közvetít.
- A játék során kibontakozik a személyiség és oldódnak a gátlások

Az ember tud dramatizálni, az „olyan, mintha” játék természetes számára. Mindezekből következik, hogy a drámapedagógiai szemléletmód, mely magába foglalja a játékosságot, és a művészettel való nevelést, már egészen kicsi kortól hatással lehet gyermekünk személyiségfejlődésére.

III. A KONFLIKTUS ÉS A DRÁMAJÁTÉK

A gyermek-gyermek, felnőtt-gyermek kapcsolatában sokszor adódik konfliktus, ennek megoldásában egy hatékony eszköz a drámajáték.

A drámajátékok oldják a szorongást.

A foglalkozások jellemzője az élményközpontúság. Saját életükből, saját élményekből.

Számtalan témában hozzák ezeket a gyerekek, elmesélik, vagy eljátsszák egymás előtt, nagyon sokat tanulhatnak belőle. A játékformák változatosak: a mozdulatlan állóképtől a néma jeleneten át az improvizációig vagy a kötött szöveges jelenetekig válogathatunk. Fő segítség az irodalom: a gyerekek versekkel, mesékkel találkoznak ezeken az alkalmakon.

A témák, szintén változatosak: a természetről, az állatokról, az ünnepekről szólnak, később a barátságról, majd a szerelemről is talán – az egyszerűbbtől a bonyolultabbakig felépített tematikát természetesen a gyerekek teszik élővé, izgalmasabbá, fordulatosabbá saját élményeikből kiindulva.

Az óvodapedagógus sok információt kap ezekből a mesékből, történetekből, kiderülhet például az is, hogyan közelítsen egy zárkózottabb gyermekhez, illetve közelebb kerülhet szorongásának tárgyához és a megoldáshoz is.

JÁTEKGYŰJTEMÉNY

DRAMATIKUS JÁTEKOK - Debreceni Tibor szerinti
felosztás alapján

Kapcsolatteremtő játékok

Ismerkedő játékok

Mesterséges csoportalakító játékok

Lazító gyakorlatok

Pihentető- élénkítő gyakorlatok

Koncentrációs gyakorlatok

Mozgáskoncentráló gyakorlatok

Látáskoncentráló gyakorlatok

Halláskoncentráló- ritmus- és dinamikai gyakorlatok

Érzékelő gyakorlatok

Térérzékelő gyakorlatok

Tapintó- szag-, és íz érzékelő gyakorlatok

1. KAPCSOLATTEREMTŐ JÁTÉKOK

a) Ismerkedő játékok

Találkozások

A résztvevők járkálnak a teremben úgy, hogy minél több társukkal találkozzanak, kézfogással, gesztussal, köszöntéssel üdvözöljék egymást.

Instrukciók:

Sétálgassatok a teremben minden irányban, és próbáljatok minél több társatokkal szembetalálkozni!

Nézzetek egymásra, és köszöntsétek egymást!
Beszéljetek pár szót, érintsetek meg egymást, vagy mosolyogjatok egymásra!

Add tovább!

Körben ülnek a résztvevők, a pedagógus elindít egy mozgást (például: megsimogatja a mellette ülő fejét, hátára teszi a kezét.) Ezt a mozdulatot kell minden gyerekek továbbadnia mellette ülő társának. Egymás után több kört is lehet játszani más-más mozdulattal,

különböző irányban. A mozdulatot gyerek is indíthatja.

Instrukciók:

Én most lassan megsimogatom a fejedet, add tovább a melletted ülőnek!

Jegesmedvék, vagy pingvinek a jég táblán

Leterítünk a földre egy akkora takarót, amelyre a résztvevők még kényelmesen rá tudnak állni. Ha szól a zene, a gyerekeknek a takaró körül kell sétálniuk. Ha a zene elhallgat, gyorsan vissza kell állni a takaróra. Minden séta után kisebbre hajtjuk a takarót, így egyre nehezebb helyet találnia mindenkinek, pedig itt csak közös győzelem van.

Instrukciók:

Leterítem ezt a takarót, ez lesz a jéghegy, és ti lesztek a jegesmedvék, álljatok rá a jéghegyetekre!

Ha meghalljátok a zenét, sétáljatok a takaró körül, és utánozzátok a medve lomha mozgását.

Amikor a zene elhallgat, gyorsan lépjete vissza a jéghegyre! Vigyázzatok, a jéghegy lassan olvad, egyre kisebb lesz. Segítsetek egymásnak, hogy minden kis jegesmedve ráférjen a jéghegyre!

b) Mesterséges csoportalakító játékok

Párkeresés szemkapcsolattal

A résztvevők szabadon járkálnak a teremben, ki merre akar, közben figyelniük kell a többiek mozgását, tekintetét. Az a feladat, hogy szavak nélkül, szemkapcsolattal keressen mindenki párt. Azok a résztvevők, akik már egymásra találtak, félreállnak. A játék addig tart, amíg mindenki megtalálja a párját.

Instrukciók:

Sétálgassatok a teremben, amerre szeretnétek. Beszélgetni nem szabad, csak a szemetekkel, arcotokkal „beszéljétek meg”, hogy ki lesz a párotok. Ha megtaláltátok egymást, fogjátok meg a párotok kezét, és álljatok félre, hogy a többiek is tudják, benneteket már nem választhatnak.

Párt keresek

A résztvevők körben állnak, becsukják a szemüket, és kinyújtják a jobb kezüket. Jelre szép lassan elindulnak a kör közepe felé, és akinek először megfogják a kezét, az lesz a párjuk.

Instrukciók

Álljatok körbe, csukjátok be a szemeteket, és nyújtsátok ki a jobb kezeteiket előre. Ha azt mondom: „Rajta” álljatok körbe, csukjátok be a szemeteket, és nyújtsátok ki a jobb kezeteiket előre.

2. LAZÍTÓ GYAKORLATOK

a) *Pihentető- élénkítő gyakorlatok*

Napozás

A hátunkra fekszünk, a lábakat kis terpeszbe helyezzük, karjaink lazán a testünk mellett heverésnek, Elképzéljük, amint a tengeren, nyári melegben gumimatracon fekszünk a hullámzó vízen. A nap melegen süti testünket, a víz, pedig kellemesen hűti.

Instrukció: Feküdjetek a hátatokra és képzeljétek el, hogy vízen, a matracon fekültök.

3. KONCENTRÁCIÓS GYAKORLATOK

a) Mozgáskoncentráló gyakorlatok

Hullámmozgás

A résztvevők menetirány szerinti körben állnak, két kézzel fogják egymás vállát. A sor elején levő gyerek lassan leguggol, majd lassan feláll. Mire ő visszaérkezik a kiinduló helyzetbe, a mögötte állónak már meg kell kezdeni a guggolást. Akkor jó a gyakorlat, ha a hullám nem törik meg, és minden gyerek azonos tempóban mozog.

Segítségképpen bekapcsolhatjuk a magnót egy hangulatában ide illő halk zenével. A tempót lehet gyorsítani, illetve változtatni. Ha a gyerekek gyakorlottak, elég csak a zenétet változtatni, érezni fogják a zenéhez alkalmazkodó tempót.

Instrukciók

Álljatok egymás mögé, és fogjátok meg az előttek lévő vállát, így alakítsatok kört! Az első gyerekeknek lassan le kell guggolnia, majd ugyanilyen lassan felállnia.

Nagyon kell figyelnetek, mert mire az előttek levő feláll, már el kell kezdenetek guggolni. Ha egyformán mozogtok, olyanok lesztek, mint a hullámozó tenger.

Földrengés

A résztvevők két sorban egymásnak háttal fordított székeken ülnek. Egy játékos folyamatosan körbesétál a játékosok körül, és mesél egy történetet. A történet folyásába egyszer csak beleszövi, hogy „földrengés” - ekkor mindenkinek fel kell állni a helyéről, és a mesélővel együtt másik helyet találni. Aki kimarad, az lesz a következő mesélő. Ha már gyakorlottak, igyekezhetnek becsapni egymást, olyan szövegkörnyezetet kitalálni, amelyikből következhetne a földrengés szó, de más kifejezést használhatnak.

Instrukciók:

Fogjatok meg egy-egy széket, tegyétek két sorba egymásnak háttal, és üljetek rá. én most elkezdek egy történetet, és ha azt a szót halljátok, hogy földrengés, gyorsan fel kell állnotok, és egy másik székre átülnotök.

Hullámjáték

A résztvevők szorosan egymás mellett helyezett székeken ülnek körben. Középen áll a kapitány, ő irányítja a játékot, az ő utasításai szerint kell a gyerekeknek helyet váltaniuk. Közben a kapitány éberrel figyel, és ha üres széket talál, ráül. Akinek nem jut szék, az lesz a következő játékban a kapitány.

Instrukció:

A következő játékban szükségünk lesz egy hajóskapitányra. Ki vállalja? Többiek, fogjatok meg egy-egy széket, és tegyétek körbe jó szorosan, üljetek rá. A hajóskapitány álljon a kör közepére.

Figyeljétek, mindig azt kell csinálni, amit a kapitány parancsol. Ha azt mondja: Hullám jobbról - egy székkal balra kell ülni mindenkinek. Ha azt mondja: Hullám balról - egy székkal jobbra kell ülnötök.. Ha azt mondja: Dagály - össze-vissza kell helyet cserélnetek.

A hajóskapitány nagyon résen van, ha talál üres helyet, gyorsan ráül. Akinek nem jut hely, az lesz a következő hajóskapitány.

Kígyógyakorlat

A résztvevők menetirány szerint vállfogással kígyót képeznek. A sor elején álló vezeti a többieket, meghatározza a mozgás irányát, ritmusát, a többieknek úgy kell követniük, hogy közben nem engedik el egymás vállát. A sor elején állót többször váltjuk.

Instrukciók:

Álljatok egymás háta mögé, es fogjátok meg az előttek levő vállát. Aki a sor elején áll, ő lesz a kígyó feje, arra vezeti a többieket, amerre kedve tartja, mehet lassan vagy gyorsan. Figyeljétek, ne engedjétek el egymás vállát.

Páros guggolás

A párok egymásnak háttal állnak kézfogás nélkül, csak a hátuk érintkezik. Jelre lassan le kell guggolniuk, majd lassan felállnak.

Instrukciók:

Álljatok egymásnak háttal, és érintsétek össze a hátatokat. Ha tapsolok, lassan, egyszerre guggoljatok le, majd álljatok fel. Egyszerre kell mozognotok, vigyázzatok egymásra, fel ne lökjétek a társatokat.

Sziámi ikrek

A párok valamilyen testrészükkel (vállukkal, karjukkal, homlokukkal) „össze vannak nőve", és így kell mozogniuk, valamilyen feladatot elvégezniük.

Minden pár érintse össze a vállát, és mozogjatok így a zenére anélkül, hogy szétváljátok!

Most ugyanígy menjetek a padhoz, és üljetek le!

Most hozzatok ide egy babzsákot! Menjetek ki az ajtón!

Most más testrészeteket érintsetek össze, beszéljétek meg, melyiket szeretnétek. Lehet a bokátok, homlokotok, popsitok. Most így próbáljátok megcsinálni, amit mondani fogok nektek. Az a pár csinálja jól, akik közben nem válnak el.

b) Látáskoncentráló gyakorlatok

Tükörjáték

A pár tagjai egymással szemben állnak, olyan távolságban, hogy kinyújtott karjuk (pontosabban az ujjhegyük) összeérjen. Egyikük az irányító, aki elmozdulhat, fintort vághat, gesztikulálhat. Társának feladata: mintha ő lenne a tükör, utána csinálni - a lehető

legpontosabban, szinte vele együtt végezni - az összes mozdulatot (ha az irányító balkézrel mozdult, akkor a szemben lévő jobbal teszi ugyanezt stb.). A fokozatosság elvét betartva előbb lassú kézmozdulatokat tükrözzünk, később gyorsabbakat, majd akár az egész testre kiterjedő mozdulatsorokat is.

Többféle variációban játszható.

Kacsintó játék

Még a játék megkezdése előtt a pedagógus kijelöl egy gyereket úgy, hogy a többiek ne vegyék észre, ő lesz a kacsintó. A résztvevők összevissza sétálgatnak a teremben, és fél szemmel figyelik egymást. Akire a kiválasztott gyerek rákacsint, leül a földre, de semmi módon nem árulja el a többieknek, hogy ki a kacsintó. A játék addig tart, amíg le nem leplezik a kacsintót, vagy már csak egy gyerek marad állva.

Instrukciók:

Amíg ti játszotok, nagy titokban kiválasztottam egyik pajtásotokat, ő lesz a kacsintó. Sétálgatok a teremben, és közben figyeljétek egymást! Akire rákacsintanak, annak

le kell ülnie a földre, de nem szabad elárulnia, hogy ki kacsintott rá.

Akik meg sétálnak, legyenek nagyon szemfülesek, hátha mégis kiderül, hogy ki a kacsintó. Ha kitaláljátok, lelepleződik a titok, vége a játéknak.

Titkos karmester

A résztvevők körben ülnek, valaki kimegy a teremből. A gyerekek kiválasztanak egy karmestert, aki kitalál különböző pózokat, amit a társainak követniük kell, de úgy, hogy a közben visszahívott társuk ne vegye észre, hogy ki indította a mozgást.

Instrukciók:

Üljetek le körben, helyezkedjete el kényelmesen. Peti, menj ki a teremből, addig mi kiválasztjuk a karmestert! Válasszatok magatok közül karmestert. A karmester vezényli, hogy hogyan kell ülnötök, milyen grimaszt kell csinálnotok. Próbáljátok meg olyan gyorsan utánozni, hogy Peti ne vegye észre, ki a titkos karmester. Ne nézzetek rá feltűnően, csak titokban.

Gyere be, Peti! Figyeld a gyerekeket, és találd ki, hogy kit utánoznak, ki a titkos karmester. Honnan jöttél rá?

Adj hozzá egy mozdulatot!

Körben állnak a gyerekek. A játék vezetője kezd egy egyszerű mozdulattal, például megérinti az orrát. A mellette álló játékos megismétli ezt a mozdulatot, majd hozzátesz egy másikat. Tehát ő is megérintette az orrát, majd mondjuk, megvakarja a fejét. A harmadik megismétli az első két mozdulatot, ő is hozzátesz egyet – és így tovább az összes játékosnál.

c) Halláskoncentráló gyakorlatok

Bölcső

A résztvevők körben ülnek és megérintik társuk vállát. Lassú, halk zenére lassú ringásba kezdenek előre-hátra, majd oldalirányba is.

Instrukciók:

Üljetek kényelmesen, és érintsétek meg a mellettetek ülő vállát. Amikor meghalljátok a zenét, lassan dőljetek előre, majd hátra. Figyeljetek, hogy együtt mozogjatok a többiekkel.

Most ugyanilyen lassan dőljetek jobbra, majd balra. Csak érintsétek társatok vállát, ne szorítsátok!

Hol ketyeg?

Az egyik résztvevő kimegy a szobából, a többiek elrejtenek egy nagyméretű, hangosan ketyegő órát. Amikor visszajön a kiküldött gyerek, mindenkinek csöndben, szinte mozdulatlanul kell lennie, hogy társuk meghallja az óra ketyegését, és meg tudja találni az órát.

Instrukciók:

Nézzétek meg ezt a jó nagy órát, hallgassátok meg, hogyan ketyeg! Ezt az órát fogjuk eldugni, és a hunyónak kell megtalálnia.

Ki lesz az első vállalkozó? Menj ki, majd hívunk!

Úgy dugjátok el az órát, hogy ne látszódjon, de a ketyegést lehessen hallani! Amikor behívom a hunyót, mindenki próbáljon meg mozdulatlanul maradni, és meg se pisszenni! Indulhat a keresés.

Ritmuslánc

A résztvevők sorban állnak egymás mögött. Az utolsó gyerek elindít egy ritmust úgy, hogy az előtte levő hátán kiütögeti. Ennek a ritmusnak kell végigmenni a soron, amikor az elsőhöz ér, ő visszatapsolja a motívumot. Ha megegyezik az elindított ritmussal, akkor az indító is

kitapsolja. Ha nem egyezik, akkor újra elindítja ugyanazt a ritmust társa hátán, akinek most ki is kell tapsolnia es utána kiütni az előtte levő hátán. Most így megy végig a ritmus

Instrukciók:

Álljatok egymás háta mögé sorban. Aki utolsónak áll, találjon ki egy ritmust (ez lehet egy mondóka, vagy dal egyik részlete), es ütögesse ki az előtte levő hátán. Ha befejezte, akkor az előtte levő adja tovább ugyanígy. Amikor az első gyerekekhez ér a ritmus, tapsolja ki, amit a hátán érzett.

Ugyanazt tapsolta, amit indítottal? Ha igen, te is tapsold vissza, ha nem, újra üsd ki ugyanazt a ritmust az előtted levő hátán. Most úgy kell végigmennie a ritmusnak, hogy először mindenki kitapsolja, amit a hátán érez, es utána üti ki társa hátán.

Kulcsjáték

A résztvevők körben ülnek, valaki középre áll, és becsukja a szemét (be is lehet kötni) . A többiek egy kulcsomót adogatnak körbe zajtalanul. Ahol csörren a kulcs, a bekötött szemű játékos odamutat, és mond egy

betűt. A rajtakapott játékosnak gyorsan öt tárgyat kell mondania ezzel a betűvel. Annyi ideje van, amíg a kulcs még egyszer körbeér, és hozzá visszajut. Ha már gyakorlottak a gyerekek, kiköthetjük, hogy csak állatot, járművet mondhatnak a megadott betűvel.

Instrukciók:

Üljetek körbe jó szorosan egymás mellé. Valaki álljon a kör közepére, neki bekötjük a szemét. Adok egy jó nagy kulcscsomót, ezt kell körbeadogatnotok egymásnak úgy, hogy ne csörrenjen meg.

Beszélgetni nem szabad, mert aki a kör közepén áll, nagyon fülel, hátha meghallja a csörrenést. Amelyik irányból meghallja a kulcscsörgést, arra fog mutatni, és mond egy betűt.

Akinél a kulcscsomó van, annak ezzel a betűvel kell mondania 5 tárgyat. Sietnie kell, mert csak annyi ideje van, ameddig a társai a kulcscsomót gyorsan körbeadják, és újra visszaér hozzá. Ha nem sikerül, ő fog beállni a kör közepébe.

Addig játszunk, amíg körbe nem érünk.

Holnap, ha hozzád indulok

A résztvevők körben ülnek. Az első gyerek mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőröndöt.” A második gyerek mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőröndöt és egy cipős dobozt.” A harmadik gyerek megismétli a bőröndöt, cipős dobozt, és hozzátesz valamit. A játék így folytatódik, mindenkinek pontos sorrendben kell elsorolnia, hogy miket visz magával. Aki hibázik, zálogot ad.

Instrukciók:

Játsszuk azt, hogy holnap elutazunk, és ki kell gondolnunk, hogy mit viszünk magunkkal. Mindenki egy tárgyat mondhat, de emlékeznie kell, hogy az előtte lévő gyerekek milyen tárgyakat mondtak, azt is fel kell sorolnia, olya sorrendben, ahogy hallotta, és csak utána teheti, hozza a saját maga által kiválasztott tárgyat.

Mindegyikötök úgy kezdje: „Holnap, ha hozzád indulok...” Ha valaki eltéveszti, zálogot ad, amit a játék végén kiválthat.

Újságtánc - papírtánc

A résztvevők 4-5 főből álló családot alakítanak ki. Minden család kap egy jó nagy újságpapírt, ezt leteszik a földre, és ezen táncolnak egy élénk, jó ritmusú zenére. Amikor a zene elhallgat, leugranak az újságpapírról, és félbehajtják. A következő zenére már ezen a kisebb papíron kell elférniük. Aki nem fér rá a lapra, kiesik. Az a család győz, amelyik a legtovább együtt marad.

Instrukciók:

Alakítsatok ki családokat, egy családban 5 gyerek lehet. Adok nektek egy újságpapírt, ezt terítsétek le a földre, ez lesz a család saját szigete.

Lépjetek rá a papírra, és táncoljatok a zenére. Ha a zene elhallgat, jön a dagály, kisebb lesz a sziget, gyorsan hajtsátok félbe az újságpapírt, próbáljatok meg úgy visszalépni a szigetre, hogy minél többen ráférjete. Akinek nem jut hely, kiesik.

Megismételjük még kétszer. Az a család győz, amelyikben a legtöbb maradnak a szigeten.

4. ÉRZÉKELŐ GYAKORLATOK

a) Térérzékelő gyakorlatok

Odatalálsz-e?

A résztvevők körben állnak. Egy önként vállalkozónak bekötjük a szemét, majd a körből egy gyerek magához hívja a bekötött szemű társat úgy, hogy énekel, verset, mondókat mond. Ha a közeledik felé, halkabban beszél, ha távolodik, akkor hangosabban. A hívó állhat egy helyben, de mozoghat is. A következő játékban a hívó szemét kötjük be.

Instrukciók:

Álljatok körbe! Kati szemét bekötöm egy finom puha kendővel. Most rámutatok valakire, aki magához hívja Katit, verssel, dallal vagy mondókával.

Ha közeledik feléd, akkor halkabban folytasd, ha távolodik, hangosabban, hogy megtalálja az irányt. Nem, muszáj egy helyben maradnod, el is sétálhatsz, irányt is változtathatsz.

Gombolyagból kör

A résztvevők laza körben állnak. Jele be kell csukniuk a szemüket, kinyújtani előre a karjukat, és lassan elindulni a kör közepe felé. Közben igyekezniük kell kitapogatni másik két kezét, és azokat megfogni. Ha már mindenki fog két kezét, kinyithatják a szemüket, és meg kell próbálniuk úgy kört alakítani, hogy közben nem engedik el egymás kezét. Ez lehet egy vagy több kör.

Instrukciók:

Alakítsatok kört úgy, hogy nem fogjátok meg egymás kezét, és nem álltok szorosan egymás mellé. Ha azt mondom, hogy „most”, csukjátok be a szemeket, nyújtsátok ki a karotokat előre, és lassan induljatok a kör közepe felé.

Így becsukott szemmel tapogassatok ki két másik kezét, és fogjátok meg.

Már mindenki fogja valakiknek a kezét, nyissátok ki a szemeket, egy nagy összevisszaságot fogtok látni. Próbáljatok meg kört alakítani úgy, hogy közben nem engeditek el társatok kezét. Lehet forogni, kezek fölött átlépni, kezek alatt átbújni. Inkább lassan, óvatosan csináljátok, vigyázzatok magatokra és egymásra.

Szervusz!

Körbe kell rakni a székeket, de eggyel kevesebbet, mint ahány résztvevő van. Minden gyerek ráül egy székre, az első játékos az lesz, akinek nem jutott hely. El kell indulnia a körön kívül, és meg kell érintenie valakinek a vállát. Akinek megérintettek a vállát, annak el kell indulnia a körön kívül ellentétes irányba, mint a társa, majd összetalálkoznak, kezet kell fogniuk, és a következő párbeszédnek kell elhangzania:

Szervusz, Zoli vagyok.

Szervusz, Zsófi vagyok.

Fussunk!

Fussunk!

Csak a párbeszéd végén szabad elengedni egymás kezét, és eredeti mozgási irányuknak megfelelően futni. Aki hamarabb eléri az üres széket, ráül, a másik gyerek folytatja a játékot.

Instrukciók:

Számoljátok meg, hogy hányan vagytok, és tegyetek körbe eggyel kevesebb széket. Ha tapsolok, üljetek le a székekre. Ne keseredj el, Petra, hogy nem jutott szék, te leszel az első játékos.

Kezdj el sétálni a körben, és érintsd meg valakinek a vállát. Akinek Petra megérintette a vállát, álljon fel, és ő is kezdjen el sétálni ellentétes irányba.

Lám-lám, találkoztatok. Fogjatok kezét, és köszöntsétek egymást, mutatkozzatok be. Közben végig fogjátok egymás kezét. Most kiabáljatok: „Fussunk!” Elengedhetitek egymás kezét, és gyorsan kezdjétek el futni, aki hamarabb odaér, üljön le az üres székre. Amelyikkötőknek nem jutott szék, az lesz a következő játékos

b) Tapintó -, szag- és íz érzékelő gyakorlatok

Mi van a takaró alatt?

Takarjunk le egy kiválasztott tárgyat és a gyerekek, egyenként nyúljanak a lepel alá. A gyermekek egymás után, tapintás alapján egy-egy tulajdonságot mondhatnak, anélkül, hogy megmondanák a nevét. (anyag, méret, forma, felület, keménység, hőmérséklet stb.)

Instrukció:

Nyúlj be a takaró alá. Tapogasd, meg ami ott található. Tulajdonságot mondjál. Ne mond ki a nevét. A többiek majd kitalálják.

Íz érzékelő játék

Tányérokra teszünk különböző ízű ételeket, folyadékokat: Édes, savanykás, kesernyés sós ízek kóstolása, megnevezése.

Instrukció:

Bekötjük a szemeket. Próbáljátok kitalálni mi az, amit szagoltok, esztek.

Szagérezékelő játék

Különböző illatokkal megismertetjük a gyerekeket. Ezt követően fel kell ismerniük.

Instrukció:

Az orrotokkal szagoljátok meg az illatokat!

Különböző illatokat fújok a ruhátokra. S azt kérem tőletek, álljanak egy csoportba azok, akiken ugyanolyan illat van.

Társ felismerése arc, haj- testformáról, ruházatról tapintással

Bekötjük az egyik gyerek szemét. Ezt követően tapintással kell felismernie társát-

Instrukció: Gyere ide Évike. Bekötöm a szemed.
Tapogasd meg társadat.

5. MÍMES – IMPROVIZATÍV HELYZETGYAKORLATOK

Páros szobor

A résztvevő pároknak úgy kell kialakítaniuk egymással a kapcsolatot (szobrot), hogy nem beszélhetik meg. A feladatot akkor kezdik, amikor megszólal a zene, és akkor van vége, ha a zene elhallat. Mindig csak egy pár végzi a feladatot, a többiek nézik, majd megpróbálják elnevezni a szobrot.

Instrukciók:

Most mindig csak egy pár játszik egyszerre, a többiek figyelnek. Az lesz a feladat, hogy amikor meghalljátok a zenét, csinálnotok kell magatokból egy szobrot, de nem szabad megbeszélgetek, ki mit fog csinálni, ki kell találni egymás gondolatát. Addig alakíthatjátok a szobrot, ameddig halljátok a zenét.

Most próbáljunk nevet adni a szobornak. Mihez hasonlít?

Milyen viszonyban vannak?

A párok végigmennek a termen, és úgy tesznek, mintha beszélgetnének, de, hogy mit mondanak, azt a többieknek nem szabad hallaniuk. El kell játszaniuk, hogy barátok, hogy veszekszenek... Milyen érzelmi viszony van közük?

Honnan lehet tudni?

Instrukciók:

Most mindig egy pár játszik egyszerre. Az lesz a feladat, hogy végig kell mennetek a termen, és el kell játszaniatok, hogy mit éreztek egymás iránt. Mindent lehet csinálni, csak beszélni nem.

Felsorolok három lehetőséget, válasszatok ki az egyiket, de el ne áruljátok senkinek: barátok; apa-gyerek; veszekedők. Ha készen vagytok, indulhattok. Találjátok ki, melyiket játszottak el. Miből gondoltatok? A következő pár is választhat ebből a háromból. Ha egy pár mást szeretne eljátszani, azt is lehet, csak akkor előtte mondjátok: „új játék”

Portré

Egy nagyméretű csomagolópapírra kerek lyukat vágunk, ami a fejnek szolgál nyílásként. Azon a gyerekek kidughatják fejüket, és különböző érzelmeket fejeznek ki. A többieknek ki kell találni milyen érzelmeket, mutatnak.

Instrukció:

Fényképezés lesz a csoportban. Arcképek készülnek. Akiról kép készül, az valamilyen arckifejezést mutasson, s mi azt kitaláljuk.

Nevető sapka

Két csapatot kell kialakítani, s meg kell állapodni, hogy melyikük lesz a sapka alja és melyikük a teteje. Feldobjuk a sapkát, amelyik felére esik, annak a csapatnak el kell kezdenie bohóckodni, nevetni, mutogatni. Az a cél, hogy a másik csapatból valaki elnevesse magát. A másik csapatnak meg kell állnia, nem szabad nevetni. Ha valaki mégis elneveti magát, át kell állnia a másik csapatba. Az a csapat győz, ahol a végén több résztvevő marad.

Instrukciók:

Ádám, Éva, ti lesztek a csapatkapitányok, válasszatok csapattagokat. Itt ez a sapka, a teteje lesz Ádám csapata, az alja Éva csapata. Most feldobjuk, nézzük meg, melyik felére esik.

A tetejére esett, tehát Ádám csapatának kell mókás mozdulatokat, grimaszokat kitalálnia, amivel megnevettetik a másik csapatot. Évi, próbáljatok meg komolynak maradni, mert aki elneveti magát, annak át kell állnia a másik csapatba. Mosolyogni sem szabad!

Most újra feldobjuk a sapkát, most az aljára esett. Rajta, próbáljatok meg megnevettetni a másik csapatot! A végén az a csapat győz, ahol többen vannak.

6.MÍMES SZÖVEGES IMPROVIZATÍV GYAKORLATOK

a)Fantáziafejlesztő gyakorlatok

Megy a mese vándorútra

A résztvevők terpeszlásban ülnek a földön. Az első játékos elkezd egy ismert mesét vagy kitalált történetet, majd 2-3 mondat után abbahagyja, és odagurítja a labdát

egyik társának, akinek folytatnia kell. Ha valaki nem tudja folytatni, kezdetben szó nélkül továbbguríthatja a labdát, később már kiesik.

Instrukciók:

Üljetek le a földre törökülésbe, és figyeljete, mert elkezdek egy mesét, amit már sokszor hallottatok. Amikor elhallgatok, odagurítom a labdát valakinek, akinek folytatnia kell a mesét.

Ha nem jut eszedbe a mese folytatása, tovább guríthatod a labdát másnak.

Meseszövés labdával

Körben ülnek a résztvevők, egyvalakinél van a labda, ő kezdi a mesét szőni úgy, hogy csak külső tulajdonságokat sorol fel a csoport egyik tagjáról. Példák: volt egyszer egy barna lány, aki szemüveget viselt. A kiválasztottnak fel kell ismernie magát, ő lesz a következő mesélő. A játékot addig kell folytatni, amíg mindenki sorra nem kerül.

Instrukciók:

Üljetek körbe szép kényelmesen, és jól nézzétek meg egymást. Olyan mesét fogunk kitalálni, ami rólunk szól, arról, hogy hogyan nézzünk ki.

Van nálam egy labda, elkezdem a mesét, aki ráismer magára, nyújtsa a kezét, hogy oda tudjam dobni neki a labdát.

Utána már neki kell kitalálnia egy mesét valamelyikötökről, és dobnia a labdát. Figyeljétek, hogy mindenkihez egyszer kerüljön a labda! Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy mosolygós szőke kisfiú, akin ma reggel kék póló volt...

Fejezd be a gondolatom!

A résztvevők körben ülnek. Az első gyerek elkezd egy mondatot, például: „Ma reggel, mielőtt elindultam az óvodába.” Mellette ülő társnak be kell fejeznie a mondatot, majd elkezdeni egy újat, amit a soron következőnek kell folytatnia. A játék addig tart, amíg újra az első gyerek kerül sorra.

Instrukciók:

Üljetek le a körbe, most megpróbáljuk kitalálni egymás gondolatát. Gondoljatok arra, hogy mi történt veletek

tegnap, vagy ma reggel. Regina, kezd el mesélni, de csak az elejét mondd, aztán hallgass el, mert a melletted ülőnek kell folytatnia.

Dávid, ha befejezte Regina gondolatát, te kezd el mesélni, majd folytatja, a melletted ülő. Addig játszunk, amíg körbe nem érünk

Kútba estem

Körben állnak a játékosok, valaki középre guggol, s kérdi:

- Kútba estem, ki húz ki?

A vállalkozók jelentkeznek, a játékvezető kérdezi a jelentkezőket:

- Mit teszel érte?

A vállalkozók sorban felajánlásokat tesznek, például: énekelek egy dalt, rád mosolygok, megsimogatom a hajad. A felajánlások után a guggoló kiválaszt egyet a megmentők közül. A játékvezető kérdi a guggolót:

- Mit érdemel a megmentő?

A guggoló olyan dolgokat mondhat, ami mimikai, vagy testi kontaktust jelent, például: megsimogatom, megölelem, rákacsintok. A kiválasztott megteszi a

felajánlást, a guggoló, pedig átadja a jutalmat. A következő játékban a megmentő lesz a guggoló.

Instrukciók:

Álljatok körbe, és mondókával számoljátok ki, hogy ki lesz elsőnek a kör közepén. Rád jutott a sor, Évi, guggolj a kör közepére, és válassz magad melle egy játékvezetőt.

Kiabáld: „Kútba estem!” Emelje fel a kezét, aki szeretne kihúzni. Játékvezető, kérdezd meg a többiektől sorba: „Mit teszel érte?” Évi, válassz a megmentőid közül. Játékvezető, kérdezd meg: „Mit érdemel a megmentő?” Évi, te is találd ki valami kedveset vagy vicceset. Most megtehetitek, amit felajánlottatok, először a megmentő, utána a megmentett.

b) Élethelyzet-gyakorlatok

Halló, halló- telefonos játék

A résztvevők tetszés szerint ülnek. A gyerekek közt is történik bármilyen témában telefonon beszélgetés. A pedagógus kezdi a telefonálást: „Halló, halló, keresek egy gyereket, aki...” Addig sorol fel az illető gyerekről külső, majd belső tulajdonságokat, amíg magára nem

ismer és válaszol: „Itt vagyok!” Ha valaki tévesen jelentkezik, vagy többen felismerni vélik magukat, addig kell folytatni a tulajdonságok felsorolását, amíg egyértelmű nem lesz a választás.

Instrukciók:

Üljetek le kényelmesen, és jól nézzétek meg egymást! Azt fogjuk játszani, hogy telefonon felhívunk valakit, de nem mondjuk ki a nevét, hanem leírjuk a külsejét és a tulajdonságait. Érdekesebb lesz, ha közben nem néztek arra a gyerekre, akit kiválasztottatok.

Aki magára ismer, mondja azt: „Itt vagyok!” Ha nem az a gyerek jelentkezik, akire gondoltatok, folytassátok tovább, és próbáljatok meg olyan jellemző dolgokat felsorolni, amiből könnyebben magára ismer a kiválasztott.

ÖSSZETARTOZÁS, EGYMÁSRA FIGYELÉS

Gyertyás játék

Meggyújtok egy gyertyát. Vigyázzunk a lángjára. Lassan sétálj oda ahhoz a társadhoz, akihez szeretnél. Add a kezébe a gyertyát, és mondj egy szót, amit szeretnél neki mondani.

KONCENTRÁCIÓS JÁTÉK

Tüzes Golyó

Széken ülve egy piros labdát adogatunk körbe, egymás kezébe zenére. Akinél a zene leáll, ott megáll a labda. Közösén mondjuk annak a társunknak a nevét, és lovagló ülésbe fordul a székével (kiesik a játékból).

BIZALOM JÁTÉK

Madár mama és fiókái

A madarak kedves tollas barátaink. A kis madárfiókáknak szükségük lenne az anyukájukra, aki

hazavezeti őket. Ki az, aki szeretne segíteni? Öt gyereket választok. Ha túl sok a jelentkező, úgy választok, hogy gyorsan csukott szemmel megyek körbe, és akihez hozzáérek, azok lesznek a mamák. A madárgyerekeket mondókával választom ki.

„Madarak voltunk,
földre szálltunk,
búzaszemet szedegettünk,
mondd meg nekem te,
hányat mondasz te?”

Ötöt számolunk, akire rámutatok, azok lesznek a fiókák. Megbeszéljük, hogy az anyaállatoknak milyen hangot lehet hallatniuk.

Pl. fecske: csitt- csivit, bagoly: uhu- uhu, veréb: csip-csirip stb.

A fiókáknak bekötöm a szemét. A madármamák elhelyezkednek a terem különböző pontjain és jelre egyszerre elkezdik hívogatni a csemetéiket.

A fiókáknak meg kell találniuk hang alapján a madármamát.

Többször eljátsszuk, a szereplőket cseréljük.

A természet kastélya

Megérkeztünk a Természet kastélyához.

Izgalomban elvesztettem a kastély kulcsát valahol.

(A földre helyezett táskák közé egy tarisznyában elhelyezem a varázskulcsot.)

Két bátor vállalkozóra lenne szükségem közületek, akik ellentétes irányból elindulnak. Ki lesz az, az éber, aki megtalálja az aranykulcsot? (Két gyereket választok.)

Csukott szemmel indulnak a játékosok, a többiek néma csendben figyelnek.

Aki megtalálta a kulcsot, az kinyithatja a kastély ajtaját. .

TÜRELEM, KUDARC ELVISELÉS

Tekerd gyorsan!

Játékautóra egy-másfél méter hosszú madzagot kötünk, majd üres alufólia hengerre felerősítjük. Az győz, aki a leggyorsabban tudja feltekerve maga elé húzni az autóját.

KONFLIKTUSKEZELÉS

Rajzkészítés csoportosan

Ezt végezhetjük egyetlen ceruzával is, úgy, hogy mindenki sorban hozzárajzol valamit az előző rajzhoz. Végezhetjük úgy is, hogy mindenkinek van mindenféle ceruzája, és egyszerre rajzolhatnak egy nagy lapra.

Rajzolás közben figyeljük az együttműködést, a konfliktusokat. Az idő letelte után megbeszéljük a csoport munkamegosztását, és az előforduló konfliktusokat

Tartalomjegyzék

Gondolatébresztő.....	1. oldal
I. Drámajáték és drámapedagógia	2. oldal
II. Drámajáték az óvodában	5. oldal
III. A konfliktus és a drámajáték.....	8. oldal
Játékgyűjtemény- Dramatikus játékok	10. oldal
1. Kapcsolatteremtő játékok.....	11. oldal
a) Ismerkedő játékok	11. oldal
Találkozások	11. oldal
Add tovább!.....	11. oldal
Jegesmedvék, vagy pingvinek a jégtáblák ..	12. oldal
b) Mesterséges csoportalakító játékok	13. oldal
Párkeresés szemkapcsolattal	13. oldal
Párt keresek	13. oldal
2. Lazító gyakorlatok.....	14. oldal
a) Pihentető- élénkítő gyakorlatok	14. oldal
Napozás	14. oldal

3. Koncentrációs gyakorlatok.....	15. oldal
a) Mozgáskoncentráló gyakorlatok	15. oldal
Hullámmozgás	15. oldal
Földrengés	16. oldal
Hullámjáték	17. oldal
Kígyógyakorlat	18. oldal
Páros guggolás	18. oldal
Sziámi ikrek	19. oldal
b) Látáskoncentráló gyakorlatok	19. oldal
Tükörjáték	19. oldal
Kacsintó játék	20. oldal
Titkos karmester	21. oldal
Adj hozzá egy mozdulatot!	22. oldal
c) Halláskoncentráló gyakorlatok	22. oldal
Bölcső	22. oldal
Hol ketyeg?	23. oldal
Ritmuslánc	23. oldal
Kulcsjáték	24. oldal
Holnap, ha hozzád indulok	26. oldal
Újságtánc - papírtánc	27. oldal

4. Érzékelő gyakorlatok.....	28. oldal
a) Térérzékelő gyakorlatok	28. oldal
Odatalás-e?	28. oldal
Gombolyagból kör	29. oldal
Szervusz!	30. oldal
b) Tapintó-szag- és íz érzékelő gyakorlatok .	31. oldal
Mi van a takaró alatt?	31. oldal
Íz érzékelő játék	32. oldal
Szagérezkelő játék	32. oldal
5. Mímes- improvizatív helyzetgyakorlatok .	33. oldal
Páros szobor	33. oldal
Portré	35. oldal
Nevető sapka	35. oldal
6. Mímes- szöveges improvizatív gyakorlatok	36. oldal
a) Fantáziafejlesztő gyakorlatok	36. oldal
Megy a mese vándorútra	36. oldal
Meseszöveg labdával	37. oldal
Fejezd be a gondolatom!	38. oldal
Kútba estem	39. oldal

b) Élethelyzet-gyakorlatok	40. oldal
Halló, halló- telefonos játék	40. oldal
Összetartozás, egymásra figyelés	42. oldal
Gyertyás játék.....	42. oldal
Koncentrációs játék.....	42. oldal
Tüzes Golyó	42. oldal
Bizalomjáték.....	42. oldal
Madár mama és fiókái	42. oldal
A természet kastélya.....	44. oldal
Türelem, kudarc elviselés	44. oldal
Tekerd gyorsan!.....	44. oldal
Konfliktuskezelés	45. oldal
Rajzkészítés csoportosan	45. oldal

Felhasznált irodalom-weboldalak:

- Kaposi László: Drámajáték óvodásoknak 2001
- Gabnai Katalin: Drámajátékok 1993
- Lovas Mihályné- Tarr Ágnes: Varázstükör-
Drámapedagógiai játékgyűjtemény óvodásoknak
a kommunikációs neveléshez
- www.wikipédia.hu
- www.fejlesztoklapja.hu
- www.gondolkodjegeszsegesen.hu
- www.ovonok.hu