



Tanóra / modul címe:

DRÁMAJÁTÉKTÓL A KONVENCÍÓKIG

A tanóra célja

A mai órán különböző drámajátékokat fogunk játszani. Olyan foglalkozást tartunk, ahol az érzékszerveinket egyenként megdolgoztatjuk azért, hogy a játékokban eredményesek lehessünk. Ezek a játékok azonban komoly gyakorlatok is: néhányukat az irodalmi művek elemzéséhez fogjuk segítségül hívni. Segítségükkel nem csak megértjük a művekben szereplő hősök tetteit és gondolatait, hanem vívódásaikat, sorsukat egy-egy gyakorlat erejéig át is élhetjük.



1. Feladat

Gyűjtsük össze az ember észlelési területeit és a neki megfelelő érzékszerveket!
A drámagyakorlatokban javarészt a tapintást (érintés), a hallást és a látást vesszük igénybe. Ezek tökéletesítésére szolgálnak a következő feladatok.



2. Feladat

Kézfogással alkossunk kört! Adjunk körbe egy „üzenetet” úgy, hogy egymás kezét megszorítjuk! Én indítom el az üzenetet, először jobb kéz felé. Akkor adhatod tovább a szorítást, ha már megkaptad! A kézszorítás legyen határozott, erős és rövid!

Ha sikerült, próbáljuk meg az üzenetet minél rövidebb idő alatt körbeadni! Hangosan számolom az eltelt másodperceket, ti pedig igyekezzetek a szorítás körbeadásával.

Ügyeskedjünk úgy, hogy 10 másodperc alatt végezzünk! Rövidítsük az időt! Kíváncsi vagyok, képesek vagytok-e az üzenetet 6 másodpercen belül körbeadni! Ha ügyesek vagytok, az időt tovább csökkenthetjük!



+

3. Feladat

Ki az, aki úgy tartja magáról, hogy nagyon jó a hallása? (A tanár választ egyet a jelentkezők közül.)

A csoportot megfelezem, s egy két szótagos szó kimondását *szótagonként* a csoport egyik és másik felére bízom. A szótagokat hangosan, *egyszerre* fogjuk megszólaltatni. Intéssel segítem a feladatot, figyeljete! A kiválasztott játékosnak az a dolga, hogy kihallja, hogy mi az eredeti szó, amire gondoltunk.

Szükség szerint háromszor is megismételjük a kettébontott szó kimondását, de a kitaláló csak akkor szóljon, ha biztos a megoldásban.





PÉCSI TUDOMÁNYEGYETEM
UNIVERSITY OF PÉCS

H-7633 Pécs, Szántó Kovács János u. 1/b.
Tel.: +36 72 501-500

K A P O S V Á R I
E G Y E T E M

H-7400 Kaposvár,
Dr. Guba Sándor u. 40.
Tel.: +36 82 505-800

TÁMOP-4.1.2-08/1/B-2009-0003



4. Feladat

Egy játékos kimegy a teremből. A csoport többi tagja bent megválasztja az együttes mozdulatok rejtett irányítóját. Amikor a kitaláló bejön, azt fogja tapasztalni, hogy a teremben lévő játékosok *egyszerre, ugyanúgy* mozognak, mégis valaki a játszók közül irányítja a többieket. A kitaláló feladata a *titkos irányító* (karmester) leleplezése.



5. Feladat

Testünk segítségével közösen alkotunk egy állóképet, amelynek témáját lehetőleg könnyen fel lehet ismerni. Egy kitalálót is választunk, akit a kép megalkotásának idejére kiküldünk a teremből. Az elkészült kép főszereplőjét kihagyjuk, helye és szerepe azonban alapos megfigyelés alapján kikövetkeztethető lesz. A bejövő játékosnak az a dolga, hogy megfejtse a képet: kik a szereplők, milyen szituációt ábrázol az „alkotás” és ki a hiányzó főszereplő. Ha mindezt kitalálta, jutalmul főszereplőként beállhat a képbe, amiből — improvizálva — rövid ideig elindítunk egy jelenetet.

Ha a kitaláló elakad, néhány szereplőt megszólaltathat: megéri a kiválasztott játékost, aki szerepe szerint legfeljebb egy mondatot mondhat.



6. Feladat

Házi feladat:

Keress egy olyan szituációt, amellyel érdemes lenne foglalkozni a „Ki hiányzik a képről?” játék keretében! Írd le a szereplőket, a helyszínt, az eseményt, és nevezd meg a főszereplőt! A feladatot illusztrálhatod!



Nemzeti Fejlesztési Ügynökség

ÚMFT infovonal: 06 40 638 638
nfu@meh.hu • www.nfu.hu

Befektetés a jövőbe

