Drámatechnikai eszközök a nyelvórán

**Erasmus-nap, 2018. október 12.**

J. Tóth Judit, Kertész Luca

ELTE Radnóti Miklós Gyakorlóiskola

elérhetőség: J.Toth.Judit@radnoti.elte.hu

**Játékok a szavaktól a szövegig**

**TAPSKÖR (bemelegítés, egy téma bevezetése + együttműködés és koncentráció)**

*Bemelegítés*

A csoport körben áll. A kezdő játékos jobbra fordulva tapsol egyet, a mellette álló játékos továbbadja a tapsot jobbra, majd így megy tovább a taps az egész körön. Cél, hogy minél gyorsabb, gördülékenyebb legyen a taps útja. Ha valaki meg akarja változtatni a taps irányát, kétszer tapsol, ezzel a másik irányba adja tovább a tapsot. A tapsot át is lehet dobni egy szemben álló játékosnak – ehhez szemkontaktus kell és a tapsot „dobó” mozdulat.

*Tapskör megadott szavakkal*

A tanár 3 általa választott szót vagy kifejezést kapcsol a három különféle tapshoz (jobbra, balra, keresztbe). A választott szavak lehetnek az aznapi tanórához vagy témához kapcsolódóak.

*Asszociációs tapskör*

Ugyanaz, mint a fenti játék, de ebben az esetben a tanár egyetlen szabadon választott szóval indítja a kört, amire a diákoknak a tapsolást folytatva kell asszociálniuk.

*Asszociációs tapskör 2*

A fenti játék egy variációja, amikor a gyerekek nem szabadon asszociálnak az utolsó elhangzott szóra, hanem egy, a tanár által a játék elején adott szóhoz vagy témához kapcsolódóan mondanak szavakat (ez lehet maga az óra témája).

**‘HÁT TE MIT CSINÁLSZ?’ (folyamatos jelen idő tanításához + együttműködés, koncentráció, kreativitás)**

A csoport körben áll. Valaki bemegy a kör közepébe, és imitálni kezd egy mozdulatsort, cselekvést, pl.: kutyát sétáltat. Fontos, hogy valóban végezze a mozdulatokat! Valaki más megkérdezi tőle: „Hát te mit csinálsz?” Mire a játszó – miközben továbbra is végzi a mozdulatsort – valami egészen más tevékenységet nevez meg válaszként, pl: „Reggelizem.” Ekkor a kérdező áll be a kör közepére, és azt a mozdulatot kezdi imitálni, amelyet az első játékos megnevezett. – azaz jelen esetben reggelizni kezd. Most egy harmadik játékos kérdez, a kör közepén álló ismét valami mással válaszol, pl.: „Fára mászom.”, mire helyet cserélnek, és a harmadik játékos kezd bele a mozdulatsorba. Mindig a kérdező játékos áll be a kör közepére, egészen addig, amíg mindenkire sor került. A kérdezés önkéntes, a játékosoknak egymásra is figyelniük kell, hogy ne vágjanak egymás szavába.

**HALANDZSA–FORDÍTÁS (meghatározások kitalálása + elfogadás, kreativitás)**

A csoport körben ül vagy áll. Az egyik diák mond egy halandzsa kifejezést, pl. azt, hogy „garbalaha”. A mellette ülő diák „nyelvi szakértőként” kapásból lefordítja ezt a kifejezést, majd ő is mond egy másik halandzsa szót, amelyet a mellette ülő fordít és így tovább. Fontos, hogy mindnki azonnal „fordítson”, ne gondolkozzon a szavakon!

**HALANDZSA-SZTÁRINTERJÚ (kérdések és válaszok (egy adott témáról), kötetlen nyelvi megnyilatkozás + együttműködés, elfogadás, kreativitás)**

Az egyik résztvevő magára vállalja a külföldi híresség szerepét (egyenesen Halandzsiából), akivel sztárinterjú készül. A kérdező újságírót egy másik résztvevő alakítja. Egy harmadik játékos lesz a tolmács, aki mindkét nyelven ért és fordít. Az újságíró üdvözli a vendéget, majd kérdéseket tesz föl. A kérdéseit a tolmács a célnyelvről fordítja halandzsára. A híresség halandzsául válaszol, ezt a tolmács fordítja vissza a célnyelvre.

Menet közben szerepeket lehet cserélni, illetve be lehet vonni az egész csoportot a kérdésfeltevésbe egy sajtótájékoztató keretében, ahol mindenki újságíró.

Itt is fontos, hogy a fordítás kapásból, átgondolás nélkül jöjjön. A híresség személyétől függően lehet szűkíteni is az interjú témáját (pl.: sportoló, világutazó, költő stb.).

**MI LENNE, HA… MESÉK KICSIT MÁSKÉPP (“Mi lenne, ha?” kérdések, feltételes mód + kreativitás)**

A diákok egy-egy mesét kapnak (lehet mindenkinek ugyanaz a meséje, de adhatunk különbözőt is egy-egy párnak vagy kiscsoportnak). Új fordulatokat kell kitalálniuk a történetükhöz úgy, hogy a „Mi lenne, ha…” kérdésre válaszolnak, pl.: Mi lenne, ha a Vadász egy távoli rokonát látogatná meg? Mi lenne, ha a Rút kiskacsa pulykává változna? Mi lenne, ha Hófehérke ellustulna? stb.

Minden csoport kiválasztja a legérdekesebbnek tartott kérdést (esetleg több kérdés kombinációját), és azt továbbgondolva rövid jelenetet mutat be a többieknek.

**KÖZMONDÁS SZÓRÓL SZÓRA (mondatépítés, közmondások nyelvezete + együttműködés, elfogadás, kreativitás)**

Ahhoz hasonló játék, mint amikor mindenki csak egy új szót ad hozzá a közös történethez. Ebben a változatban közös közmondást hozunk létre. 4-5 diák legyen „szakértő”, akik „ősi bölcsességek” tudói. A tanár megadhatja a közmondás első szavát, de rá is bízhatja a diákokra. Egymás után egy-egy szót adnak a közmondáshoz, amíg úgy nem érzik, ott a vége. Az a diák, aki már nem tudja vagy akarja folytatni a mondatot, lezárja azt, és elmagyarázza a jelentését az osztálynak. Ha a csoport nem biztos a közmondás jelentésében, a következő tanuló is adhat egy magyarázatot és így tovább. Ezután másik 4-5 tanuló lesz szakértő, és ők alkotnak közmondást. A gyakorlat írásban is alkalmazható: mindenki választ egyet a frissen megalkotott közmondások közül, és Aesopus stílusában fabulát ír, amelynek a választott közmondás a tanulsága.

**LEVÉLÍRÁS MONDATONKÉNT (íráskészség, levélírás + együttműködés, elfogadás, kreativitás)**

Az előző játékhoz hasonlóan közösen írunk levelet. Mindenki elkezdi a saját levelét, majd átadja a mellette ülőnek, aki folytatja azt és így tovább. Megadhatunk kikötéseket: minden levélnek legyen azonos a témája, vagy minden diák más témáról írjon, meghatározhatjuk a feladó vagy a címzett személyét, a levélírás okát stb.

**SZALAGCÍMEK ÁLLÓKÉPBEN (sajtónyelv, beszédkészség + együttműködés, kreativitás)**

A diákok kis csoportban dolgoznak. Újságcikkek szalagcímeit kapják meg, minden csoport mást. Ezután állóképben megjelenítenek egy olyan „fotót”, amely szerintük a leginkább kifejezi az újságcím tartalmát.

Továbbfejlesztésként megkérhetjük a csoportokat, hogy „mozdítsák meg” az állóképeiket, azaz improvizáljanak egy rövid jelenetet, amelynek a kiinduló- vagy végpontja a látott állókép. További instrukció lehet, hogy minden szereplőnek egy mondatot kell mondania. Miután megnéztük az állóképeket vagy jeleneteket, a csoportnak ki kell találnia, mi lehetett a megadott szalagcím. Még ha nem is fogják pontosan eltalálni a címeket, biztosan lesz sok jó ötletük

**RÉSZBEN IRÁNYÍTOTT SZIMULÁCIÓ (beszélgetés, bemutatkozás + együttműködés, kreativitás)**

A szituáció kereteit a tanár adja meg, de a gyerekek improvizációjára épül.

Pl.: „A reggeli vonattal utaztok Budapestre. Találjátok ki a karaktert, amelyet játszani fogtok! Ehhez rajzoljatok egy mézeskalács-figurát, amelyre ráírjátok a karakteretek legfontosabb tulajdonságait, pl.: nemét, korát, nevét, foglalkozását, hobbiját, külső megjelenését, családi állapotát stb. Találjátok ki, miért vagytok ezen a vonaton, honnan és miért utaztok! Gyakoroljátok be a karakteretek testtartását, jellemző mozdulatát!”

Ezek után a tanár rákérdez a karakterek főbb tulajdonságiara, de a gyerekek először csak hang nélkül tátogják el a válaszaikat. Ezzel már belépnek a karakterbe, de még nem kell megmutatkozniuk a többiek előtt.

A termet átrendezzük a vonat belsejének megfelelően, a tanár pedig a kalauz szerepéből köszönti az utasokat, ezzel a gyerekek is szerepbe lépnek. Leülnek egymás mellé, majd megismerkednek a mellettük ülő utastársakkal, bemutatkoznak, kérdéseket tesznek föl, csevegnek. Egy idő után a kalauz bejelenti, hogy a vonat megáll, pótlóbusz viszi tovább az utasokat. Ekkor a termet busszá változtatjuk, majd mindenki új helyet talál magának. A gyerekek ez alkalommal már nem a saját karakterükről mesélnek, hanem az új utastársaknak beszámolnak arról, kivel ismerkedtek meg, mit tudtak meg eddig a vonaton.

A következő játékhoz az alább párbeszéd sorait adjuk meg a tanulóknak – szigorúan központozás nélkül:

“Ó NE

OTT

SZEMÉT

GYERÜNK

MOST KOMOLYAN

JÓL VAGYOK

HELLÓ”

Az egymás mellett ülők a saját karakterük szerepében maradva a fenti mondatok felhasználásával találnak ki egy-egy jelenetet. Miután párszor elpróbálták, megmutatják a többieknek is. A nézők megpróbálnak következtetni a karakterekre a látott jelenetek alapján.

**KERESD A PÁRJÁT! (történetmondás + együttműködés, kreativitás)**

Találkozzon egymással két különböző meseszereplő, és lássuk: összeillenek-e? Az egész osztály juthat közös egyetértésre, vagy kiscsoportban is megállapodhatnak arról, kik illene össze. Ezek után a csoportok tovább írják a történeteket, amit vagy közös történetmondásban jelenítenek meg, vagy improvizálnak.

***Sources:***

* *David Farmer: 101 more Drama Games and Activities, CreateSpace (*[*www.dramaresource.com*](http://www.dramaresource.com)*)*
* *Erasmus+ Course: Drama Techniques in the English Classroom, Pilgrims, Canterbury, July 2018*
* *Erasmus+ Course: Drama in the Secondary Classroom and Drama Studies, InterEducation, Southampton, July 2018*