

Drámajáték gyűjtemény,
tanítók és drámaszakkör vezető pedagógusok számára
Készítette: Budácsik Éva Beatrix

Az alábbiakban egy 10 gyakorlatból álló játékgyűjtemény található, melyek nem csak drámaórákon, hanem bármely tanítási órán használhatók.

A cél, hogy a tanítás, fejlesztés során, az egyén formálása mellett a közösség építése is hangsúlyt kapjon. A játék öröm, élmény minden résztvevő számára, ezzel a pozitív attitűddel a flow élménye könnyen elérhető. Ez az élmény pedig hozzájárul ahhoz, hogy a tanulási folyamat hatékonyabb legyen.

1. Mi lehetne még?

Nagyon kedvelem ezt a játékot, mert remekül beépíthető a tanórákba. Irodalom, nyelvtan, de egy tematikus matekórán is elő lehet venni. Jól fejleszti a gyerekek fantáziáját, gondolkodását, kifejezőkészségét.

A játék menete:

Körben állunk. A játékmester mutat egy tárgyat, megkérdezi: „Mi ez?”

A gyerekek válaszolnak: „Ez egy...”

A játékvezető tovább fűzi a gondolatot: „Ez egy... Mi lehetne még?”

Kevésbé gyakorlott csoportnál érdemes először a kérdezőnek kezdeni: „Szerintem ez egy...”

Nem csak mondjuk, hanem mutatjuk is, hogy az adott tárgyat hogyan használnánk új funkciójában, majd továbbadjuk a következő játékosnak, aki egy új ötlettel áll elő. A tárgy végigmegy a körben és mindenki mondja, majd megmutatja, mit lát bele az adott tárgyba. Fontos! A tárgyat arra, amire igazából való semmiképpen nem lehet használni!

Változatok:

Az első változatban nem kell egymásra rácsatlakozni, de ha nem vagyunk túl sokan, akkor láncszerűen el is lehet ismételni egymás ötletét.

Sokszor probléma, hogy a gyerekek nem figyelnek egymásra. Erre lehet jó, ha az első kör után visszakérdezzünk. Ügyeljünk rá, hogy a jó hangulat megmaradjon, ne legyen számonkérés. Egyszerűen csak kérhetjük, hogy mutassák a gyerekek, ami eszükbe jut az addig mutatott/mondott dolgokból, de lehet egy újabb kör,

amikor az előttünk lévőket mutatjuk/mondjuk. A játékosság, a jókedv maradjon meg!

2. Kard és pajzs

Energetizáló játékként ismertem meg és valóban alkalmas arra, hogy az osztályt felpozícióba hozza.

A játék menete:

Körben állunk. Jobb kezünk mutatóujja lesz a kardunk, bal tenyerünk pedig a pajzsunk. Mindenkinek a jobb mutatóujja a szomszédja bal tenyerén nyugszik, bal tenyere pedig a bal oldali társa jobb mutatóujja alatt van.

Háromig számolunk, cél a tenyérrel elkapni az ujjacskákat (kardokat), illetve pont ellenkezője, hogy ne hagyjuk, hogy elkapják a mutatóujjunkt (kardunkat). Persze nem olyan egyszerű ez, hiszen azonnal igyekeznek elrántani mindenki a mutatóujját, a bal tenyerét pedig összecsukni.

A számolásnál érdemes becsapós változatokat használni, majd engedjük át a gyerekeknek is a számolás jogát.

Érdekes változat található az alábbi linken:

<https://erzsebettaborok.hu/jatekajanlo-pajzs-kard/> (Utolsó megtekintés: 2024. június 18.)

A játékot Besnyi Szabolcstól tanultam: <https://pedagoguskepzo.hu/besnyi-szabolcs/> (Utolsó megtekintés 2024. június 18.)

3. Esőerdő

Kedvelem ezt a játékot is, jól ráfűzhető egy-egy óra és a gyerekek nagyon szeretik.

A játék menete:

Üljünk körbe. Elmeséljük a gyerekeknek, hogy most egy dús esőerdőben fogunk kirándulni. Beszélgessünk róla, hogy milyennek képzelik ezt az erdőt a gyerekek.

Megkérjük a gyerekeket, hogy egyenként, láncban utánozzák a mozdulatunkat, melyet mindig ugyanabba az irányba adunk tovább, úgy, hogy belenézünk a társunk szemébe. Így adjuk át szépen sorban a mozdulatot, amit addig csináljuk, míg másik mozdulatot nem kapunk.

Amikor a tanítóhoz visszaér a kör vált, összedörzsölgeti a tenyerét, majd ha ezt már mindenki átvette, csettint mindkét kezével. Ezután a combcsapkodás, majd a lábdobogás következik.

Az eső azonban, ahogy elkezd cseperegni és erősödik, úgy egyszer csak el is fog állni, ezért a mozdulatsort visszafelé is megcsináljuk, amíg teljesen el nem csendesedünk. (A teljes csend átvétele is egy kör!)

4. Király, bíró

Tanítványaim legnagyobb kedvence! Vitathatatlanul a legnépszerűbb játék, érdemes kipróbálni!

A játék menete:

Körben ülünk. Két kiemelt hely van a körben, a királyé és bíróé. A bíró mindig a király bal oldalán foglal helyet. A többi játékos rangját számokkal jelöljük. A ranglétra tehát a következőképpen néz ki: király, bíró, egy, kettő, három... stb.

A rangok a székeket jelölik, nem pedig a játszókat, ez nagyon fontos!

A játékosok célja minél előrébb jutni a ranglétrán, minél közelebb kerülni a királyhoz.

A játékhoz egy mozdulatsor is tartozik, először ezt tanítjuk meg a gyerekeknek. Tapsolunk, rácsapunk a combunkra, jobb mutatóujjal a jobb vállunk fölé mutatunk, majd – míg a jobb kezünk a vállunk fölött marad – a bal mutatóujjunkkal a bal vállunk fölé mutatunk. Legyen a mozdulatsornak egy lassú ritmusa is. Érdemes ezt jól begyakorolni, mert fontos lesz a játék során!

A játék szöveggel:

Először mindig a király szól, mindig a bírót hívja, majd a bíró hív egy számot.

A mozdulatokat is bekapcsoljuk. Ezeket mindenki egyszerre, egy ritmusra csinálja, de beszélni mindig csak egy játékos fog:

- taps, combunkra csapunk
- jobb mutatóujj – „Király” (Mondom a saját rangomat.)
- bal mutatóujj – „Bíró” (Mondom, akit hívok.)
- a mozdulatsor máris folytatódik, jön újra a tapsolás, comb és a bíró folytatja
- jobb mutatóujj: „Bíró” (Mondom, hogy ki vagyok én.)
- bal mutatóujj: „Négy” (Őt hívom.)
- nem állunk meg, máris jön a taps és a következő kör.
- A négyes sorszámú játékos fog beszélni, aki bárkit hívhat csak a bírót nem.
- A játék addig folytatódik, amíg el nem rontja valaki. Ilyenkor a rontó a sor végére ül, mindenki előrébb csúszik, és indul az egész előlről a királlyal.

Szabály, hogy nem lehet a mellettem ülőket hívni, és visszahívni azonnal.

(A játékot köszönöm Pátkay Mónikának! ☺)

5. Királyfi, sárkány, királynő

Mesékhez jól kapcsolható játék. Kicsit hasonló a kő-papír-olló játékhoz, de itt nagymozgásokkal játszunk.

A játék menete:

Két csapatra osztjuk a gyerekeket, akik egymással szemben fognak állni. A csapatoknak titkosan el kell dönteniük, hogy milyen szerepben lesznek, sárkányként, királyfiként vagy királynőként lépnek majd elő. A közös döntés után a csapatok felállnak egymással szemben. A játékvezető számol háromig, majd háromra a két csapat megmutatja, hogy mivé változott.

- a királyfi kardot mutat
- a sárkány tüzet okád (két kezünk a sárkány szája)
- a királynő meglengeti a szoknyáját

(Érdekes egyezményes hangokban is megegyezni, úgy még élvezetesebb!)

Ki győz le kint?

- A királyfi legyőzi a sárkányt
- A sárkány elkapja királynőt, tehát a sárkány győz
- A királynő elcsavarja a királyfi fejét, tehát a királynő győz

Lehet csak így játszani, ha nincs elég helyünk, de kiegészíthető egy fogóval is. Ilyenkor a győztesek igyekeznek minél több gyereket elkapni az ellenfél csapatából.

6. Tükörjáték

Fontos számomra, hogy a gyerekek kapcsolódjanak egymáshoz, ez a játék erre is ad lehetőséget! Adjunk mindig időt az érzések megbeszélésére, feldolgozására!

Játék menete:

Az alap változatot kicsikkel érdemes játszani. Ilyenkor a tanító a gyerekek elé áll, megmutatja a tükör síkját. A gyerekek is mutatják az előttük lévő tükröt. A tanító mozdulatait kell a gyerekeknek tükröként lekövetni.

Ha ez már jól megy, akkor egy-egy gyerek cserélhet a tanítóval, és ő mutatja, amit a többiek utánoznak.

A feladat párban is végezhető, nagyobbakkal érdemes ezt a változatot kipróbálni. Két gyerek egymással szemben áll. Meghatározzák a tükör síkját (mutatják), majd az egyikük lesz az „irányító”, a másik játékos a „tükör”. Meghatározott idő után cserélnek. A gyerekek igyekezzenek egymás szemébe nézni!

Lehet játszani az egymás közötti távolsággal is. Kitérni arra, hogy milyen érzés volt egymástól távolabb, illetve közelebb lenni.

Gyakorlottabb csoportok zenére is próbálhatják a játékot, igazán szép, táncszerű mozdulatokkal játszanak ilyenkor a gyerekek.

7. Titkos karmester

Hamar profik lehetnek ebben a játékban a gyerekek, és nagyon élvezik ezt. Fejlesztő hatása mellett a cinkosság érzése is ott lapul a játékban.

A játék menete:

Körben állunk. Egy játékos kimegy, a teremben maradók megállapodnak abban, hogy ki lesz a karmester. Ő vezényli a játékot, azaz bármit csinál, a többieknek utánoznia kell. Behívjuk a kiküldött játékost, akinek ki kell találnia, ki a titkos karmester.

Eleinte könnyű lesz kitalálni, hogy ki az irányító, de a csapat szépen lassan rájön a „trükkökre”.

8. Keveredj! Állj meg! Csoportosulj!

Nagyon régen tanult játék, amit kisebbekkel gyakrabban játszottam, nagyobbakkal ritkábban szoktunk, de jó kis mozgásra ösztönző, kapcsolódást igénylő játék.

Nagy térre van szükség, amit a padok sem akadályoznak, ösztönözzük a tanulókat arra, hogy használják is a teret, menjenek bátran a padok közé is.

A játék menete:

A játékosok a vezető utasításait követik.

„Keveredj!” – A gyerekek sétálgatnak a teremben, a teret jól kihasználva.

„Áll meg!” – Mindenki szoborrá dermed.

„Csoportosulj úgy...!” – A gyerekek a feladványt magukban kiszámolják, és kisebb csoportokba verődnek.

Lesz olyan, aki kimarad, de se baj! Kérjük meg a gyerekeket, hogy a következő körben figyeljenek arra, hogy ők mindenképpen csatlakozhassanak valamelyik kis csoporthoz.

Utolsó körben érdemes olyat mondani, hogy senki nem maradjon ki.

Szemponatok, ötletek, a csoportosuláshoz:

- egyszerű matematikai feladatok: számolások tízes számkörben, a szám számjegyeinek összege, alakiérték;
- hangok száma a szóban;
- mondat szavainak száma;
- mondatban a főnevek, melléknevek száma.

9. Evolúciós játék

Környezetismeret órák egyik kedvence. Érdemes 1-1 gyereket megkérni, hogy megfigyelőként vegyen részt a játékban, így külső szemlélő tud beszámolni a hangerőről, ami nagyon-nagyon nagy tud lenni ennél a játéknál.

Játék menete:

Kezdetben mindenki tojás, ez azt jelenti, hogy két kezével a fele felett kis tojáshéjat mutat és mondogatja, hogy „Tojás vagyok, tojás vagyok”.

Amikor két tojás találkozik, kő-papír-ollót játszanak, és amelyikük nyer, az csibe lesz. A csibe kicsi szárnyait csapkodja, és azt mondogatja „Csibe vagyok, csibe vagyok”. Aki veszített továbbra is tojás marad és igyekszik újabb tojást találni akivel kő-papír-ollózhat.

Két csibe amikor találkozik ismét kő-papír-ollót játszik. A vesztes csibe marad, a nyertes pedig sassá fejlődik. Szárnyait kitárja és mondogatja „Sas vagyok, sas vagyok.”.

Két sas találkozása után újabb „összezapás” következik, majd aki nyer, az evolúció csúcsára éve Jani lesz. Azt kiáltja „Jani vagyok, Jani vagyok!” és leül a helyére.

A játék végére marad egy tojás, egy csibe, egy sas. Ha így van, dicsérjük meg a gyerekeket, mert ügyesen, becsületesen játszottak!

10. Taps, dobbantás

Szeretem ezt a játékot. Egyszerűségében nagyszerű. Az összetartozásunkat erősítő, egymásra hangolódunk általa.

A játék menete:

Körben állunk. Megállapodunk, hogy 10 tapsolás, dobbantás után „fordulunk vissza”, vagyis még egyszer lesz 10 tapsolás, dobbantás, majd 9, 8 és végül elhallgatunk.

Fontos, hogy egyszerre történjenek a mozdulatok, ne hagyjuk, hogy a gyerekek felgyorsítsák a játékot!

Tehát: egyet tapsolunk, egyet dobbantunk. Kettőt tapsolunk, kettőt dobbantunk. Hármat tapsolunk... és így tovább 10-ig, majd a 10-et megismételjük és csökkentjük a tapsok és dobbantások számát.

Néhány ötlet még amire érdemes ránézni:

Bábmorzsák

https://www.youtube.com/playlist?list=PLAgVD3EM0GzUEXxx1jD7hvTQ_PvDCpQgR (Utolsó megtekintés: 2024. június 16.)

Magyar Drámapedagógiai társaság honlapja

<https://drama.hu/> (Utolsó megtekintés: 2024. június 16.)