

Fehér Éva

A beszédmegértés fejlesztése játékos meséléssel az óvodában

1. számú melléklet

A brémai muzsikusok (Grimm-népmese) – dramatikus interaktív mese-játék foglalkozásterve (Varga 1980: 76–79.)

Az óra vagy a foglalkozás témája: *A brémai muzsikusok* című mese játékos mesélése dramatikus interaktív mese-játék formájában.

Ajánlott korcsoport, létszám: középső csoport, nagycsoport (első és második osztály), 15–20–25 fő.

A foglalkozás célja, feladata: Az ismert mese közös játéka a gyermekek bevonásával; az ismert mese cselekvésközpontú újra hallgatása; részvétel dramatikus játékban.

A foglalkozás fejlesztési területei: szerephasználat élményszintre emelése; a mese cselekményének megértése; instrukciókövetés; ismert mondókák gyakorlása közös mondatgyűjtéssel mese közben; térhasználat és játéktér érzékelés alakítása; kellék, jelmez tudatos használata; tartós figyelem fejlesztése; lineáris eseménykövetés; epizódok összefüggés-megértésének a segítése; szókincsbővítés; önálló szövegmondás és improvizációs készség fejlesztése; mondat szintű válaszadás kérdések esetében; beszédhez kapcsolódó belső és zenei ritmus formálása; ritmushangszer használata.

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
3	A mesét megelőző bevezető játékok: A gyermekek érkezésekor a mesélő-játékvezető különleges üdvözléssel várja az érkezőket: <i>„Isten hozta, komámuram!”</i> <i>„Isten hozta, komámasszony!”</i> <i>„Kerüljenek beljebb!”</i> Szobrocskám változatok!	meséhez igazodó köszönés használata hangulatteremtés, kontextus kialakítása alkalmazott drámajáték	A gyermekek a külön helyiségbe csoportosan érkeznek. A mese-játék koherenciáját adja, hogy a bevezető játékba már be vannak emelve a későbbi mese szereplői.

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	Állatok megjelenítése egyetlen mozdulatban (cica, kutya, kakas, csacsi) – aki megmozdult, zálogot ad (Ei kell énekelnie a „ <i>Ha én cica volnék</i> ” kezdetű dalt.)	a mese szereplőinek bevonása a játékba a bevezető részeként énekeltetés (utalás a későbbi muzsikusokra)	A játékból nem lehet kiesni, a tévesztés következménye szintén játékos megoldással valósul meg. A dalban szereplő macska a mese szereplője is egyben.
5	<p>Szoborpark</p> <p>Séta a térben, majd taps jelzésére egy-egy pillanatképet kellett felépíteni szóban jelzett helyzetekben (csak állatok lehettek) (baromfiudvar, tyúkól, kutyakozmetika). Meg kellett jegyezniük, hogy melyik képnél hol helyezkedtek el, és amikor az a képnév hangzott el, mindig ugyanoda kellett visszaállniuk ugyanabban a szoborparkban.</p> <p>(Átrendeződés – a csoport körben ül a székeken)</p>	alkalmazott drámajáték kontextusteremtés (mese állataihoz kapcsolódva élőhelyek megjelenítése) tér- és mozgásemlekezet fejlesztése	A szoborjátékra építve halad tovább a játék. Az állatok élőhelyét a csoport közösen állítja össze. Hol vagyunk? A mozgásmemóriára és a rövid távú emlékezetre támaszkodik a játék. A játékvezető külső résztvevője és irányítója a játéknak.
5–7	<p>Hangszerek felismerése</p> <p>A gyerekek csukott szemmel ülnek körbe. „<i>Melyik hangszert hallod?</i>” (szájharmonika, kalimba, cintányér, furulya, trombita, zongora, dob, száncsengő, sámándob, békarúd, hangtál, esőbot, xilofon, metalofon, rumbatök, lant). A hangszerek az asztalról egyesével kerülnek elő, és szólalnak meg egy-egy dallammotívum erejéig (<i>Ha én cica volnék</i> dallamrészletei).</p> <p>(Átrendezés – asztal elkerül, négy hangszer marad elől, a mese kellékei és jelmezei kosárban előkészítve)</p>	akusztikus és zenei hallás fejlesztése hangzás és kép egyeztetése szókincsbővítés, ismeretbővítés, belső hallás fejlesztése, kontextusteremtés a hangszerek segítségével	A harmadik pont, amelyre támaszkodik a mese-játék, a hangszerek. A csukott szemmel felismerés után a hangszereket meg is mutatja a játékvezető. A hangszereket a mesebeli állatok használják majd, ezek felismerésének a játéka következik (dob – számár; furulya – macska; szájharmonika – kutya; rumbatök – kakas).

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	Dob, furulya, szájharmonika, rumbatök		A mese előtt a hangszerek tisztítása higiéniai okok miatt megtörtént.
15–20	<p>A mese elindítása:</p> <p>I. KÉP</p> <p>A malomnál (gazda, szamár)</p> <p>Mesélő: Hol volt, hol nem volt, hetedhét országon is túl, még az Óperenciás tengeren is túl, volt egyszer egy molnár (szerepfelajánlás – kalap), aki naphosszat őrlte a búzát a malomban, amelyből kenyeret sütöttek a faluban az asszonyok. Ennek az embernek volt egy szamara. (Szerepfelajánlás – szamárfejdísz) A szegény jószág hosszú évek óta hordta már a malomba a zsákokat, folyton fogyott az ereje, egyre kevesebb hasznát lehetett venni.</p> <p><i>Gazda:</i> Minek abrakoljak, minek adjak enni tovább ilyen semmirevaló állatnak? Talán jobb lenne megszabadulnom tőle?</p> <p>Mesélő: A szamár azonban megneszelte, hogy valami készül ellene. Egy óvatlan pillanatban megszökött, és elindult Bréma felé. Úgy tervezte, majd ott beáll városi muzsikusnak.</p> <p>Séta a játéktér közepén.</p>	<p>mesélői narráció és a mese kontextusának kialakítása</p> <p>szerepfelajánlás, szerepviszonyok felépítése</p> <p>mese alaphelyzetének kialakítása</p> <p>szöveg előremondásával dialógus</p> <p>kezdeményezése</p> <p>ok-okozati összefüggések megértése</p> <p>vándorlás ismert mondóka segítségével a mondóka az idő múlását, a tér változását is jelzi</p>	<p>A mesélő a cselekmény indítása előtt a szükséges eszközöket előkészíti egy helyre, hogy a mese közben minden egy helyen legyen.</p> <p>(Bevezetés)</p> <p>A szerepfelajánlás szemkontaktus és jelentkezés segítségével történik. A stilizált jelmezeket a szereplők megkapják, és bekerülnek a játéktérbe.</p> <p>A dialógus esetében a mesélő jelzi a szereplőnek, hogy mondja utána a mondatokat. Kezét a szereplő vállára teszi, és a szemébe néz. Instrukciót így ad. Ha a gyermek nem visszhangozza a szöveget, akkor a mesélő tovább beszél a szereplő nevében. A prózai szöveg dramaturgiai szempontú kiegészítésére azért van szükség, hogy a játékosok megértsék a szamár problémáját. (Konfliktus)</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	<p>Egy, kettő, három, négy, Te kis számár, hová mégy? Nem megyek én messzire, Bréma város szélére. (1)</p>		<p>Ha ismert a mondóka, akkor a megfigyelő helyzetben lévő gyermekek bekapcsolódhatnak a mese ezen mozzanatába.</p>
	<p>II. KÉP Úton Brémába</p> <p>1. jelenet Találkozás a vadászkutyával (szamár, kutya)</p> <p>Mesélő: Amint ment, mendegélt, egyszer csak meglátott egy vadászkutyát. (Szerepfelajánlás – kutyafejdsz) Ott feküdt és hevert szegény az úton a porban, és lihegett, mintha halálra loholta volna magát. <i>Szamár:</i> Mi a baj, Fogdmeg, miért lihegsz úgy? Mesélő: Búsan, nyögdécselve felelt a kutya. <i>Kutya:</i> Hagyd el, öreg vagyok, napról napra gyengülök, vadászni sem tudok már! A gazdám bántani akart, alig tudtam egérutat nyerni. Az irhámát megmentettem ugyan, de ilyen vén fejjel ugyan mihez kezdjek, ugyan miből éljek? <i>Szamár:</i> Tudod, mit? Én Brémába tartok, ott felcsapok városi muzsikusnak. Gyere velem, szegődjél be te is a</p>	<p>mesélői narráció szerepfelajánlás jelzésértékű jelmez használata dialógus kezdeményezése utánmondással, szerepviszonyok felvázolása a mesemondói eszközkészlettel (beszédmodulok</p>	<p>A vándorlást követheti gyermekmondóka, amely a jelzi a helyszínváltozást és az idő múlását.</p> <p>(Cselekmény kibontakozása)</p> <p>A mesélő a szamarat játszó szereplő kezét fogja, maga mellett tartja a további jelenetben. (Épül a szereplőkől a lánc)</p> <p>A szereplők beszélgetését úgy segíti a mesélő, hogy behelyezkedik kettőjük közé, és hol egyikre, hol másikra néz, és használja a kezét, mint jelzést, hogy mikor, ki beszél.</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	<p>zenekarba. Én majd a lantot pengetem, te meg dobolsz hozzá.</p> <p>Mesélő: A kutya elfogadta az ajánlatot, és most már kettesben mentek tovább. Séta a játéktér közepén.</p> <p>Egy, kettő, három, négy, Te kis számár, kutya, hová mégy? Nem megyek én messzire, Bréma város szélére. (1)</p>	<p>használata)</p> <p>cselekményépítés visszatérő térkijelölő elem (mondóka)</p>	<p>A mondóka keretet, egyben egységet is ad a mesének, és egy állandó jelzésértékű elemmé válik. Segíti a cselekmény linearitását követhetővé tenni.</p>
	<p>2. jelenet Találkozás a macskával (<i>számár, kutya, macska</i>)</p> <p>Mesélő: Egyszer csak szimatolni kezdett az öreg vadász: egy macska ült nem messze tőlük az út szélén, girhesen, búsan, akár a hét szűk esztendő. (Szerepfelajánlás – macskafejdzs)</p> <p><i>Számár:</i> Mit keseregsz, Bajszos? <i>Macska:</i> Kinek van jókedve, ha egyszer kicsapták a házból? Megvénültem, a fogaim kicsorbultak, jobb szeretek már a kályha mögött dorombolni, mint egereket hajkurászni. De az emberek hálátlanok: a gazdasszonyom elzavart otthonról, hogy ne kelljen</p>	<p>mesélői narráció, szerepfelajánlás, jelzésértékű jelmez használata, dialogus kezdeményezése utánmondással, szerepviszonyok felvázolása a mesemondói eszközkészlettel</p>	<p>(A cselekmény további építése)</p> <p>A mesélő a számarat és a kutyát játszó szereplők kezét fogja, maga mellett tartja őket a további jelenetben. (Épül a szereplőkből a lánc.)</p> <p>A szereplők beszélgetését úgy segíti a mesélő, hogy behelyezkedik kettőjük közé, és hol egyikre, hol másikra néz, és használja a kezét mint jelzést, hogy mikor ki beszél.</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	<p>tovább etetnie. Nagy nehezen eliszkoltam; hanem aztán most légy okos, pajtás: mihez kezdjek, miből éljek?</p> <p><i>Szamár:</i> Gyere velünk Brémába muzsikusnak! Te úgyis jól értesz az éjjeli zenéhez, hasznodat vehetjük a zenekarban.</p> <p>Mesélő: A macskának tetszett a tanács, és velük tartott. Séta a játéktér közepén.</p> <p>Egy, kettő, három, négy, Te kis számár, kutya, macska, hová mégy? Nem megyek én messzire, Bréma város szélére. (1)</p>	<p>(beszédmodulok használata)</p> <p>cselekményépítés, visszatérő térkijelölő elem (mondóka)</p>	<p>A mondóka keretet, egyben egységet is ad a mesének, és egy állandó jelzésértékű elemmé válik. Segíti a cselekmény linearitását követhetővé tenni.</p>
	<p>3. jelenet</p> <p>Találkozás a kakassal (<i>szamár, kutya, macska. kakas</i>)</p> <p>Mesélő: Útjuk éppen egy major mellett vitt el. Ezt a házat egy nagy kerítés vette körül. (Kerítés alakítása) Ennek a kerítésnek a tetején egy kakas ült, és torkaszakadtából rikoltzott. (Szerepfelajánlás – kakasfejdísz)</p> <p><i>Szamár:</i> Hát téged mi lelt? Mit rikoltasz olyan irgalmatlanul?</p>	<p>mesélői narráció, szerepfelajánlás, jelzésértékű jelmez használata, dialógus kezdeményezése utánmondással,</p>	<p>(A cselekmény további építése)</p> <p>A mesélő a szamarat, a kutyát és a macskát játszó szereplők kezét fogja, maga mellett tartja őket a további jelenetben. (Épül a szereplőkből a lánc)</p> <p>A szereplők beszélgetését úgy segíti a mesélő, hogy behelyezkedik kettőjük közé,</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	<p><i>Kakas:</i> Jujuj! Hiába jóoltam jó időt holnapra: a gazdasszonyom vendégeket hívott, és ráparancsolt a szakácsnőre, főzzön levest belőlem.</p> <p><i>Szamárr:</i> Inkább gyere velünk, Tarajos, Brémába megyünk muzsikusnak. Neked jó hangod van, énekelni is tudsz; az lesz ám a hangverseny, amit mi adunk!</p> <p>Mesélő: A kakasnak nem kellett kétszer mondani a dolgot, és most már négyesben igyekeztek tovább. Már olyan messze mentek, hogy a kerítés már nem is látszódott. (A gyermekek leülnek.)</p> <p>Séta a játéktér közepén.</p> <p>Egy, kettő, három, négy, Te kis számár, kutya, macska, kakas, hová mégy? Nem megyek én messzire, Bréma város szélére. (1)</p>	<p>szerepviszonyok felvázolása a mesemondói eszközkészlettel (beszédmodulok használata)</p> <p>cselekményépítés, visszatérő térkijelölő elem (mondóka)</p>	<p>és hol egyikre, hol másakra néz, és használja a kezét mint jelzést, hogy mikor ki beszél.</p> <p>A mondóka keretet, egyben egységet is ad a mesének, és egy állandó jelzésértékű elemmé válik. Segíti a cselekmény linearitását követhetővé tenni.</p>
	<p>III. KÉP</p> <p>Az erdőben (<i>szamárr, kutya, macska. kakas</i>)</p> <p>Mesélő: Csakhogy Bréma még messze volt, a nap pedig már lemenőben; estére éppen csak egy erdőig jutottak el. Ahol a gyenge szellő mozgatta a fákat. (Fák mozgásának utánzása)</p>	<p>szókulissza használata, hangulatteremtő éneklés téralakítás, mozgásutánzás,</p> <p>instrukciókövetés dialógus utánmondás-technikájával</p>	<p>(A cselekmény kibontakozása, késleltetési elem)</p> <p>Az erdőt a részt vevő, de nem szereplő gyermekek alkotják. Kisebb létszám esetén székek jelezhetik az erdő fáit, amely között barangolnak az állatok. Ezt az utolsó mondóka közben lehet kialakítani.</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	<p>Dal: Erdő, erdő, de magas a teteje... kezdetű magyar népdal (2)</p> <p>Elhatározták, hogy ott töltik az éjszakát. A szamár meg a kutya leheveredett egy fa alá, a macska meg a kakas pedig feltelepedett a fára. (A gyerekek elhelyezkednek a fa körül – díszlet – a székeken és a padlón.) A macska meghúzta magát az egyik ág könyökében, a kakas azonban felröpült egészen a fa tetejére, onnét körülkémelte a vidéket.</p> <p><i>Kakas:</i> Amarra valami kis fény csillog, ott háznak kell lennie.</p> <p><i>Szamár:</i> Akkor szedjük a sátorfánkat, és menjünk oda, mert ez itt nem valami kényelmes szállás.</p> <p><i>Kutya:</i> Ahol ház van, ott vacsorát is esznek, nekem pedig már elkelve egy-két csont, kivált, ha húsos.</p> <p><i>Macska:</i> Én is szívesebben tölteném az éjszakát a kemencepadkán, mint itt a fán.</p>	<p>a mese tetőpontját előkészítő események</p>	<p>Az este hangulatát a népdal és a séta lassúságával lehet jelezni.</p> <p>A szereplők elhelyezése a mesélés narrációja szerint történik. (A kutya és a szamár gyerekszék mellett áll, a macska gyerekszékre guggol, a kakas felnőttszékre áll). A többi gyermek az erdőt és a zsványok házát építi fel – saját testből modellez.</p> <p>A foglalkozás elején a térrendezés része volt egy asztal elhelyezése a terem egyik sarkában. Ez lehet a bevezető játék terén túli hely is.</p> <p>A betyárok házában a mesélő meggyújt egy elemlámpát, a kakas arrafelé mutat majd. (Betyárok még nincsenek az asztalnál)</p>
	<p>IV. KÉP</p> <p>Betyártanya</p> <p>1. jelenet</p> <p>Az ablak előtt</p> <p><i>(szamár, kutya, macska, kakas)</i></p> <p>Mesélő: Fölkerekedtek hát, és elindultak arrafelé, ahonnét a világosság látszott.</p>		<p>(A cselekmény kibontakozása)</p> <p>A mesélő vezetésével elindulnak az asztal felé (láncban).</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	<p>Séta a játéktérben.</p> <p><i>Sétálunk, sétálunk...</i> kezdetű gyermekdal</p> <p>Mesélő: Ez a világosság először csak akkora volt, mint egy mécsvilág, aztán nőttön-nőtt, egyre jobban csillogott, s egyszerre csak ott álltak egy kivilágított betyártanya előtt. Ezen a tanyán négy betyár lakott. (A helyszíni díszletet előre odakészítettük – asztal, négy szék, lámpa).</p> <p>(Szerepfelajánlás négy kalap segítségével – betyárok beülnek az asztalhoz) Az egyik az egyik lábára bicegett, a másik a másikra, a harmadiknak nagy hasa volt, a negyediknek meg megsérült az oldala.</p> <p>A számár volt a legmagasabb, ezért odament az ablakhoz, és benézett.</p> <p><i>Kakas:</i> Mit láatsz, Szürke?</p> <p><i>Szamár:</i> Mit látok? Terített asztalt, rakva minden jóval; körülötte ülnek, és falatoznak a betyárok.</p> <p><i>Kakas:</i> Terített asztal. Ez kellene nekünk!</p> <p><i>Szamár:</i> Az ám! Én is szívesen ülnék a helyükben.</p> <p>Mesélő: Kissé félrevonultak, és tanakodni kezdtek, hogyan foghatnának a dologhoz, hogyan ugraszthatnák ki a házból a betyárokat.</p>	<p>instrukciójellegű mesemondói stílus használata</p> <p>a mondóka a térváltást segít kifejezni</p> <p>térrendezés</p> <p>szerepfelajánlás</p> <p>jelzésértékű jelmezzel</p> <p>karakterjellemezés</p> <p>instrukciójelleggel</p> <p>párhuzamos szereplőmozgatás</p> <p>szimultán színpadi alaphelyzet</p> <p>dialógus utánmondással</p> <p>dramatikus játék, narratív konvenció használata</p> <p>csoportos fél improvizáció</p> <p>külső instrukciókkal segítve (kívülről zajló beszólások)</p>	<p>Közben egyre inkább mondókáznak és lopakodnak.</p> <p>Ettől kezdve a mesélő a két helyszín között mozog.</p> <p>A szerepek kijelölése és a karakterek mimetikus játéka a szöveg sorrendjében történik.</p> <p>Akkor ül le a következő szereplő, ha az egyik már helyet foglalt.</p> <p>A számár szereplőt a mesélő az asztal egyik végéhez kíséri, aki odaáll négykézláb.</p> <p>A mesélő éneke az összekötő a mese és a beékelődő játék közé. Az éneklés közben a csacsit visszavezeti a többiekhez.</p> <p>A narratív játék főként azt célozza meg, hogy békén kellene hagyni az embereket. Ezt a gyűlést az állatok maguk beszélik meg. A</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	<p>JÁTÉK: (Narratív munkaforma) Gyűlés – mesélő a tanácskozást kívülről irányítja</p> <p>Addig tanácskoztak, míg ki nem főzték a haditervet. A terv a következő volt.</p> <p>A szamár feltette a két elülső lábát az ablakpárkányra, a kutya felugrott a szamár hátára, a macska felkúszott a kutya nyakába, végül a kakas felröppent a macska feje búbjára.</p> <p>Közben gyermekek elhelyezése az ablak előtt. (A szamár leguggol, és felrakja a kezét az ablakra, tőle jobbra-balra megfogja a hátát meg a vállát a macska meg a kutya. A kakas pedig a szamár mögött áll, és megfogja a fejét.)</p> <p>Mikor mindegyikük a helyén volt, a szamár halkán jelt adott, s egyszeriben rákezdtek a muzsikára. A szamár IÁ-t ordított, a kutya ugatott, a macska nyávogott, a kakas kukorékol. STOP! Azzal, zsupsz! – beugrottak az ablakon át a szobába.</p>	<p>visszatérés a mese eredeti fonalához mesélői narráció segítségével szereplők elhelyezése a térben instrukciókkal</p> <p>az állatok hangjának utánzása egyszerre az állóképjátékok vezényszavának beiktatása a pillanatkiemelés és a fegyelmezett játéktartás érdekében</p>	<p>beszédtémákat a mesélő külső instrukciókkal irányítja.</p> <p>(Például: Tanakodtak, hogy bekéredzkednek a házba ennivalót kérni. De mit mondjanak? Vitakozni kezdtek azon, hogy az erdőben maradjanak inkább, vagy menjenek be a házba.</p> <p>Eldöntötték, hogy kiűzik a betyárokat a kunyhóból. De hogyan?)</p> <p>Ha ismert a mese a gyerekek előtt, akkor mondani fogják az eredeti mese megoldását, és mehet a mese az eredeti szálán. Ha nem ismerik olyan jól, akkor a mesélő ezt is narrálja.</p> <p>Az állatok behelyezkedését a mesélő segíti.</p>
	<p>2. jelenet</p> <p>Menekülés a házból</p> <p><i>(szamár, kutya, macska, kakas, betyárok)</i></p> <p>Mesélő: A betyárok csak annyit láttak, hogy valami bezúdul az ablakon, rettenetes ordítást, vonítást</p>	<p>szereplők átrendeződése instrukciókkal, segítségként gesztussal</p>	<p>(Tetőpont)</p> <p>A kunyhó elfoglalását a STOP! játékokból ismert vezényszó irányítja. A gyermekeknek ismerniük kell, hogy a STOP! szó hallatán állókép lesz, vagyis mozdulatlanul kell</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	<p>hallottak. (A szereplők berontanak a konyhába – STOP!)</p> <p>Rémülten ugrottak fel az asztaltól.</p> <p><i>Betyár 1:</i> Jaj, a ház szakad ránk?</p> <p><i>Betyár 2:</i> Vagy egy kísértet rontott közénk?</p> <p>Mesélő: Ijedtükben az összes betyár felordított, s hanyatt-homlok kimenekültek az erdőbe. (Betyárok rémülten kiszaladnak az erdőbe – TOVÁBB!)</p>	<p>megállított mozdulat</p> <p>használata kiemelés és figyelmeztetett játéktartás érdekében</p> <p>állókép vezényszavak használata</p> <p>átrendeződés</p>	<p>maradnia mindenkinek. Az állókép közben a mesélő tovább tud narrálni.</p> <p>A TOVÁBB! vezényszó oldja fel az állóképet. A mesélő gesztusaival irányítja a szereplőket.</p>
	<p>3. jelenet</p> <p>A lakoma</p> <p><i>(szamár, kutya, macska. kakas)</i></p> <p>Mesélő: A négy cimbora pedig letelepedett az asztalhoz. Nekiláttak a maradéknak, s úgy tömték magukba az ételt, mintha legalább egy hónapja nem ettek volna. Mikor befejezték a lakomát, fekvőhelyet kerestek maguknak. A szamár kiment, és a szemétdombra heveredett (barna rongydarab leterítése). A kutya a küszöbre hasalt (lábtörlő), a macska a tűzhelyen a langyos hamuba kuporodott (puha, szürke anyag). A kakas meg felült a kakasülőre (székre guggol). Fáradtak voltak a nagy úttól, hamarosan elaludtak.</p>	<p>kontextusépítő narráció</p> <p>átvezetés a mese megoldási szakaszába</p> <p>térrendezés a mese szövege szerint</p>	<p>A betyárok az erőben ülve figyelnek.</p> <p>A mesélő a konyhába visszalépve gesztusaival és a narrációval segít az állat szereplőknek elhelyezkedni a térben.</p> <p>A mesélő visszamegy az erdőbe a betyárokhoz, közben felvesz a fejére egy betyárokéhoz hasonló kalapot. Beül közéjük. (Nem ő a bandavezér!)</p>
	<p>V. KÉP</p> <p>Az erdőben</p> <p><i>(betyárok)</i></p>	<p>a mese cselekménye nem változik, csak egy</p>	<p>(Késleltetési elem)</p> <p>A prózai szövegben nem esik szó arról, hogy a betyárok hogyan élték meg a kiűzetést. A</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	<p>Mesélő: Valamikor éjfél táján a betyárok kimerészkedtek a sűrűből, és elkezdtek figyelni a házat. (A mesélő a betyárok közé lép, fején éppen olyan kalap, mint a szereplőké. Irányító jellegű kérdések hangoznak el részéről.)</p> <p>JÁTÉK: (Narratív munkaforma) A tanárszerepben, gyűlés – a fő betyár.</p> <p>A játék célja a szemléletváltás. A betyárok szempontjából megvizsgált helyzet.</p> <p>A meséhez visszatérő kérdés utaló jellegű: „Na, most aztán hol aludjunk? Mit csináljunk?” „Ki a legbátrabb, hogy odalopakodjon, és megnézzze, mit csinálnak?”</p> <p>(Ha szükséges, improvizáció is történhet a mese kontextusában.)</p>	<p>rövid időre megáll a történetépítés</p> <p>a kritikai gondolkodás fejlesztése a mesén keresztül</p> <p>helyes és helytelen cselekedetek összevetése</p> <p>dramatikus játék alkalmazása</p> <p>esetleges improvizáció</p> <p>a beszélgetésben helyzetmegbeszélés értékelés, következtetés</p>	<p>játék lehetőséget ad arra, hogy ezt megélik, és nézőpontot váltsanak.</p> <p>A jó kérdések a gyűlés során azok, amelyek a helyzetre, lelki tapasztalatokra és nem a mese egyénként is ismert részére utalnak. (Például: Hú, de megijedtem. Ti is? Na, én ilyet még nem hallottam. Mi volt ez a ricsaj? Ti hallottátok pontosan?)</p> <p>A mesébe visszalépést segítő kérdésre azok, akik ismerik a mesét, reagálni fognak. Ha ismeretlen a mese a csoport számára, akkor a mesélő-játékvezető adhatja azt az ötletet megoldásnak, amely a mese eredeti cselekményében van.</p> <p>A gyűlés végén a mesélő leveszi a kalapját, és ott a betyárok között maradva, a szerepből kilépve folytatja a mesélői szöveget.</p>
	<p>VI. KÉP</p> <p>Újból a betyártanyánál</p> <p>1. jelenet</p> <p>Tanácskozás</p> <p><i>(betyárok)</i></p>		<p>A mese az eredeti medrében haladva folytatódik tovább.</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	<p>Mesélő: Látták, hogy minden csendes, a lámpa sem ég már.</p> <p><i>Bandavezér:</i> Azért mégsem kellett volna hagynunk, hogy ilyen kurtán-furcsán kirakjanak minket.</p> <p>Mesélő: Odafordult az egyik betyárhoz, majd azt mondta:</p> <p><i>Bandavezér:</i> Menj, és kémeled ki a házat!</p>	<p>visszalépés a mesébe, dialógusirányítás utánmondással</p>	<p>A korábbihoz hasonló módon zajlanak a dialógusvezetések.</p> <p>Az egyik betyárhoz odafordulva indítja el a következő mozzanatot.</p>
	<p>2. jelenet „Nyugalom” a házban <i>(szamár, kutya, macska, kakas, betyárok)</i></p> <p>Mesélő: A betyár odalopakodott az ajtóhoz, fülelt egy ideig, de semmi neszt nem hallott; nyugalom, békesség volt odabent. Erre bemerészkedett a konyhába, és mert ott sem észlelt semmi gyanúsat, világosságot akart gyújtani. A macska szeme parázslott a sötétben. A betyár azt hitte, igazi parázs; odanyomott hozzá egy szál gyújtót, hogy tüzet fogjon. De a macska nem vette tréfára a dolgot: fújt egy nagyot, nekiugrott a betyár képének, és összevissza karmolta.</p> <p>A rabló megijedt. El akart szaladni, a küszöbön azonban belebotlott a kutyába. A vén eb fölugrott, mordult egyet, és elkapta a hívatlan vendég nadrágját.</p>	<p>térhasználat, szereplők beállítása, mimetikus játék, lineáris gondolkodás és helyzetfelismerés fejlesztése</p>	<p>A mesélő a narrációja mellett követi a szereplők mozgását, segíti a tér- és az eszközhasználatot.</p> <p>Minden egyes szövegmozzanatot lekövet a szereplők játéka.</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	<p>Az nagy nehezen kivergődött a házból, s most már csak azt nézte, hogy minél előbb kijusson. Elszaladt a szemétdomb mellett: ott meg a szamár rúgott bele egy nagyot a hátsó lábával. A lármára fölriadt a kakas is, és harciasan lekiabált a kakasülőről: <i>Kakas: Kukurikú!</i></p>	<p>hangutánzás</p>	
	<p>VII. KÉP Betyártanya – menekülés <i>(betyárok)</i></p> <p>Mesélő: A betyár szaladt, ahogy bírta. Lélekszakadva rohant vissza az erdőbe, és lihegve, halálra rémülten jelentett a bandavezérnek: Betyár: A házban egy borzalmas boszorkány ül, rám fúj, és összekarmolta az arcomat. Az ajtónál egy ember áll, kés van a kezében, azzal a lábamba szúrt. Az udvaron egy fekete szörnyeteg hever, majd agyonvert a bunkójával. Fönt a tetőn pedig egy vitéz virraszt, és azt kiáltotta: „Hol az a gazember?” Örülök, hogy nem hagytam ott a fogamat!</p> <p>Mesélő: Attól fogva a betyárok a háznak még a tájékára se merészkedtek többé. Elköltöztek a környékéről is. A brémai muzsikások meg véglegesen a birtokukba vették, és még ma is ott mulatoznak, ha azóta meg nem haltak. Dal lejátszása és tánc a gyermekekkel:</p>	<p>instrukciókövetés, dialógushasználat utánmondással,</p> <p>a mese lezárása, közös tánc a gyermekcsoporttal, hangulatteremtés, élményfokozás</p>	<p>(Megoldás)</p> <p>A mesélő a hosszabb dialógust végig előre mondja (lihegve) a bandavezérnek.</p> <p>A betyárokat az erdő túlsó végéhez kíséri a mesélő, és jelzi, hogy maradjanak ott.</p> <p>A kunyhóhoz megy, és bekapcsolja a mulatozáshoz szükséges zenét. Lényeges, hogy csak az állatszereplők táncolnak először.</p> <p>Azután a körtánc során a mesélő összeszedi a jelmezeket, és mesehallgatóként táncolnak tovább, kilépve a meséből (érdemes lépéseket is mutatni nekik).</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	Kolompos együttes: Moldvai mulatság – Hoina (Furulyás Palkó) (3)		
5–7	<p>III. A mesét levezető tevékenység:</p> <p>(Átrendeződés – a csoport körben áll az asztal körül, hangszerek kosárba kerülnek memóriajáték kártyái: 9 pár)</p> <p>Memóriakártya</p> <p>A korábbi hangszeres asztalon most ugyanazokat a hangszereket ábrázoló memóriapárok találhatóak. A kártyák hátulján nem volt jelzés, a jutalomkérdés a játékvezető lapján van. A gyerekek körbeállják az asztalt. Mindenki egyesével fordíthat egy-egy lapot. A hangszerekhez egy-egy kérdés tartozik. Aki tud válaszolni a kérdésre, az a képen látható hangszert kiveheti a kosárból, és megszólaltathatja.</p> <p>(Memóriakártya hangszerek képével + kérdések)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mi volt a város neve, ahová az állatok igyekeztek? – Tapsolj annyit, ahány állat volt a mesében! – Milyen állatok voltak a mesében? – Mi volt az oka annak, hogy ezek az állatok elmentek otthonról? 	<p>a meseélmény továbbélésének lehetősége, a szerepjáték lezárása, kilépés a meséből</p> <p>játékos és nem frontális (nem iskolás) ellenőrző kérdések alkalmazása a hallott szöveg megértésének ellenőrzése beszélgető kérdésekkel visszacsatolás a bevezető játékra</p>	<p>A mese utáni rövid táncot a rövid lecsendesülés követi. Amíg az asztal közepre kerül, a hangszerekkel egyszerű szívó, fúvó légzőgyakorlatokat végzünk.</p> <p>A bevezető játékból ismert hangszerek képe látható a memóriakártyákon. Visszacsatolás, a mese élményének továbbvitele.</p> <p>Tudatosítás és a megértés ellenőrzése játékos formában.</p> <p>Fontos, hogy mindenkinek jusson kérdés/kártya.</p> <p>A memóriakérdések a hallott mese szó szerinti és a tartalom mögöttes információira kérdeznek rá.</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
5–8	<ul style="list-style-type: none"> – Mi történt ezekkel az állatokkal az erdőben, miután rájuk esteledett? – Mit gondoltok, miért örültek meg az állatok, amikor a kakas meglátta a fényt a fa tetejéről? – Ha az állatok nem találnak ki egy ravasz megoldást a zsványok megijesztésére, akkor... – Mi lett a mese vége? – Most megfordítjuk, és ti lesztek a játékvezetők. Ki tudna feltenni egy kérdést a többieknek a mesével kapcsolatban? Olyan dologra kérdezzetek rá, ami az előbb a válaszok között még nem hangzott el! <p>A jutalom: (mondatszintű válasz) helyes válasz esetén meg lehetett szólaltatni a képen látható hangszert (szájharmonika, kalimba, cintányér, furulya, trombita, zongora, dob, száncsengő, sámandob, békarúd, hangtál, esőbot, xilofon, metalofon, rumbatök, lant). Helytelen válasz esetén a gyermek újra kártyát fordít.</p> <p>Ritmusjáték dióval, kagylóval</p> <p>a) Közösen mindenki kopogta (dióval, kagylóval): tá, tá, tá, tá (mondták is hangosan a ritmikai megnevezést).</p>	<p>rítus jellegű jutalmazás</p> <p>mese kivezetése, meseélmény játékba emelése, ritmuszenekar működtetése csoportban zenei készségfejlesztés, beszédritmus fejlesztése hangszerekkel</p>	<p>Fejlesztési cél az elsődleges megértés, illetve a szövegben el nem hangzott információk rendszerezése, felidézése, kreatív összehangolása.</p> <p>(Beszélgetést kezdeményező kérdések a szövegmegértési szintek figyelembevételével.)</p> <p>A játékra abban az esetben kerül sor, ha a gyermekek figyelme, fegyelme és koncentrációja aktív.</p> <p>A ritmusjáték lényeges része, hogy olyan termést és természetben előforduló dolgokat teszünk hangszerré, amely a mindennapokban nem feltétlenül jutnak eszünkbe.</p> <p>Zeneélmény és saját zenekarban való részvétel megélése.</p>

Idő (perc)	A foglalkozás menete	Módszerek, fejlesztés	Megjegyzések
	<p>b) Közös mindenki kopogta (dióval, kagylóval): ti-ti tá, ti-ti tá (mondták is hangosan a ritmikai megnevezést).</p> <p>c) A játékvezető bemutatja a kétszólamúságot: egyik keze tá, tá, tá, tá ritmust kopog, a másik keze ti-ti, tá ritmust kopog. Dió és kagyló egyszerre szól (tá, tá, tá, tá / ti-ti tá, ti-ti tá).</p> <p>(Elköszönés: Isten áldja, komámuram/komámasszony!)</p>	<p>hangszerkészítés a természet elemeiből</p> <p>ritmus utánzás vagy ritmusvisszhang</p> <p>ritmustartás, koncentrált figyelem fejlesztése</p>	<p>Az elköszönés keretet ad a játéknak, és kilépéskor visszacsatol a mesére.</p>

Irodalom

Forrai Katalin (szerk.) 1991. *Ének az óvodában*. Tizedik, bővített kiadás. Editio Musica Budapest. Budapest. 178.

Varga Tamásné 1980 (válogatta; magyarra átdolgozta Rónay György). *Grimm legszebb meséi*. Móra Könyvkiadó. Budapest. 76–79.

(1) Zelk Zoltán: Tavaszi dal (részlet, átdolgozva) <https://www.3szek.ro/load/cikk/122264/zelk-zoltan:-tavaszi-dal> (2024. július 30.)

(2) Szegénylegény vagyok én... Erdő, erdő, de magas a teteje kezdetű dal – Zenei Műhely előadásában: <https://www.youtube.com/watch?v=cTmCnNQ2j8k> (2024. július 30.)

(3) Kolompos együttes: Moldvai multság – Hoina (Furulyás Palkó) https://www.youtube.com/watch?v=APn0DDCZ8QY&ab_channel=Kolomposegy%C3%BCttes (2024. július 30.)