



Tátika

**Preventív dráma- és zeneterápiás
tehetséggondozó és felzárkóztató műhely**



**Szerk.: Sándor-Schmidt Barbara
Süni Óvodák
2014 - 2015. Tanév**

Témakörök

1. Bizalom, elfogadás, közösség
2. Önbizalom – bizalom a társakban
3. Kreativitás fejlesztése
4. Az érintés - szociális készségek
5. Figyelem – koncentráció

Meseanyagok:

- A három kismalac
- Tündérszép Ilona és Árgyélus
- A didergő király
- Őszjáték
- A bánatos hercegnő

Eszközök:

Meseszőnyeg
Hangszerek
Magnó

Kezdő rituálé -

Azonos zene kezdéshez (Magyar népmesék - furulya),
meseszőnyeg leterítése
Énekes köszöntés jó kívánságok



SÜNI ÓVODÁK

1126 Budapest XII. Németvölgyi út 29.

Tel/fax: 355-4994

OM: 034481

Zenei - Anyanyelvi Műhely 2014/2015. éves tematikája

Készítette: Sándor-Schmidt Barbara

[illegible]

A Süni zenei – irodalmi műhely célja:

- A gyermeki személyiségfejlesztésének erősítése zeneterápiás és drámajátékokkal
- A játékok segítségével célunk, hogy fejlesszük a gyermekek bizalmát, elfogadási képességét, toleranciáját, önbizalmát – bizalmát a társakban, kreativitását; az érintésen keresztül a szociális készségek fejlesztését segítjük elő, valamint a figyelem – koncentráció fejlesztése a célunk.
- A művészeti területek összekapcsolásának képességének fejlesztése
- Az évszaknak megfelelő anyagok biztosítása
- Az egyes képességek készségek alkalmazása különböző területeken
- Az improvizációs készség intenzív fejlesztése a kreativitás és fantázia fejlődésének elősegítése érdekében
- A mozgás, mozgáskoordináció fejlesztésének újszerű formájával történő megismertetés
- A zene, mint eszköz megjelenítése, az érzelmek megélése és kifejezése a zene segítségével
- A művészeti területek iránti érdeklődés felkeltése, megerősítése, elmélyítése
- A gyermekek differenciált fejlesztésének megvalósítása, különös tekintettel a tehetséggondozásra és felzárkóztatásra, valamint az életkori sajátosságoknak megfelelő fejlesztésre
- A klasszikus zene megismertetése, megszerettetése a gyermekekkel

Feladatai:

- A gyermekek életkorának megfelelő játékos tapasztalatszerzésének biztosítása
- A zeneterápiás és drámajátékokkal való megismertetés, megismerkedés, a játékfajtákban való önálló játékkezdeményezés megalapozása
- Az egyes művészeti területek összekapcsolásának lehetőségének bemutatása
- Az élmények feldolgozása, az elaboráció elősegítése
- Az anyanyelvi nevelés területének fejlesztése:
 - szókincsbővítés,
 - beszédkészség,
 - verbális memória,
 - kommunikáció,
 - verbális emlékezet,
 - asszociációs képesség fejlesztése,
 - egymásra és a felnőttre figyelés
- A zenei nevelés területének fejlesztése:
 - auditív percepció,

- auditív differenciálás,
 - zenei hallás,
 - a művészeti értékek összekapcsolásának képességének fejlesztése,
 - zenei memória fejlesztése,
 - improvizációs készség,
 - kreativitás,
 - ritmusérzék fejlesztése,
 - levegővétel,
 - helyes támaszlégzés gyakorlása,
 - a csend megélésének képességének fejlesztése,
 - zenei formák érzékelésének fejlesztése,
 - zenei – érzelmi hangulatok felismerése, átélése
- Társas kapcsolatok, személyiségfejlesztés területe:
 - a különféle érintések megismertetése,
 - az érzelmek kifejezésének megtapasztalása az érintésen keresztül,
 - az önbizalom, az önkifejezés,
 - a tolerancia fejlesztése,
 - a társakra való figyelem fejlesztése önbizalom fejlesztése,
 - bizalom a társakban,
 - kooperációs készség,
 - közös gondolkodás fejlesztése,
 - társas kapcsolatok iránti igény kialakítása, fejlesztése,
 - egymásra é a felnőttre figyelés,
 - figyelemmegosztás

A műhelyprogram érzelmi „körei”:

1. Bizalom, elfogadás, közösség
2. Önbizalom – bizalom a társakban
3. Kreativitás fejlesztése
4. Az érintés - szociális készségek
5. Figyelem – koncentráció

Meseanyagok:

- A három kismalac
- Tündérszép Ilona és Árgyélus
- A didergő király
- Ősz játék
- A bánatos hercegnő

Állandó eszközök:

- Meseszőnyeg
- Hangszerek
- Magnó

Kezdő rituálé – a biztonság érzésének megteremtése érdekében:

- Minden tevékenység előtt, azonos zenei kezdés (Klasszikus: Bach – Air)
- Minden tevékenység előtt a meseszőnyeg leterítése

Idő	Anyag-témajavaslat	Fejlesztési cél, feladat differenciálva korcsoportra	Eszköz	Megjegyzés
1. foglalkozás	Drámajáték: Ősz – Játék Kapcsolatteremtés zenére(Vivaldi – Négy évszak – Ősz) Vakjáték (vezetés – bizalom a tárakban) Beszélgetés – érzelmek átélése Zeneterápia: Mago csk a játék Madármama játék (bizalom)	Dráma: - koncentráció - kreativitás - mozgáskoordináció - zenei hallás - kooperációs készség - memória Zeneterápia: - önbizalom fejlesztése - bizalom a társakban - figyelem - koncentráció	Őszi gyümölcsök tálcák képek hangszerek karikák	
2. foglalkozás	Drámajáték: Ősz – Játék Postás játék (az ősz hívószavaival) Mímes – improvizációs játék (étkezés, étkezési szokások) Zeneterápiás játék: Pókháló játék (szociometria i játék) Halászat (hej, halászok, halászok...) Húzd ki a hangot (eszközök)	Drámajáték: - egymásra é a felnőttre figyelés - figyelemmegosztás - szókincs bővítése - verbális memória fejl. Zeneterápia: - társas kapcsolatok iránti igény kialakítása, fejlesztése - zenei hallás fejlesztése - helyes légzés, levegővétel, helyes támaszlégzés	fonalak cipős doboz olló	

3. foglalkozás	Drámajáték: Ősz – Játék Szőlőszüret – dramatikus, dalos játék (Lipem – lopom a szőlőt...) Szöveges – improvizációs játék (Beszélgetés a csősszel) Zeneterápia: Kacsintós játék (csöndjáték másképpen) Szoborátváltozás	Drámajáték: - szókincs bővítése - közös gondolkodás fejlesztése - fantázia fejlesztése Zeneterápia: - a csend megélésének képességének fejlesztése - auditív percepció fejlesztése	kalap zakó bot	
4. foglalkozás	Drámajáték: Ősz – Játék Fénykép készítése – szoborjáték (zenére) Közös rajz – a csősz és családja Őszi kép gyümölcsökből - csemegézés Zeneterápiás játék: Névlánc játék Aranyalma csősz	Drámajáték: - mozgáskoordináció - finommotorika - vizuális memória fejlesztése - emberalak ábrázolási készség fejlesztése Zeneterápia: - improvizációs készség fejlesztése - önbizalom fejlesztése - kreativitás, fantázia fejlesztése	magnó nagy méretű csomagolópapír zsírkréta hangszerek mikrofon	

5. foglalkozás	Drámajáték: A Didergő király c. mese feldolgozása Lazító játék (Vivaldi 4 évszak – Tél) A tél hangulatának érzékeltetése Rajzolj zenére bekötött szemmel Szöveges improvizációs játék Zeneterápia: Hangfolyosó a királyi várban	Dráma: - empátia - kommunikáció - fantázia - szókincs - finommotorika - zenei hallás - a művészeti értékek összekapcsolásának képességének fejlesztése Zeneterápia: - önbizalom fejlesztése - auditív percepció - auditív differenciálás	Szék kabát korona kendő hangszerek	
6. foglalkozás	Drámajáték: A Didergő király c. mese feldolgozása Szöveges improvizációs játék A falu apraja és nagya (mímes – szöveges – improvizációs játék) A tűzre való elfogyott (szöveges – improvizációs játék) Zeneterápia: Kendőtánc a jégvilágban	Dráma: - verbális emlékezet fejlesztése - fantázia fejlesztése - asszociációs képesség fejlesztése Zeneterápia: - zenei memória fejlesztése - kreativitás - improvizációs készség	Trón (felnőtt szék) korona palást kendők	

7. foglalkozás	Drámajáték: A Didergő király c. mese feldolgozása Szoborjáték Betipeg egy lányka, icinke – picinke... (szöveges – improvizációs játék) Vendégség – közös tánc (klasszikus – barokk zene) Zeneterápia: Tapadós tánc (barokk zene)	Dráma: - verbális emlékezet fejlesztése - figyelem fejlesztése - koncentráció fejlesztése - szókincs bővítése Zeneterápia: - a különféle érintések megismertetése - az érzelmek kifejezésének gyakorlása, - táncmozdulatok fejlesztése - ritmusérzék fejlesztése	kendők palást fátylak	
8. foglalkozás	Drámajáték: A három kismalac c. mese feldolgozása Előkészítés, ráhangolódás: Egy kis malac rőf, rőf, rőf... Szoborjáték – félelem megélése, feldolgozása Házak megrajzolása – mikro csoportokban Riporterjáték – a félelem feldolgozása Zeneterápiás játék (érintés) Varázserdő (17.)	Dráma: - finommotorika - koncentráció - mozgáskoordináció - beszédkészség - szókincs - fantázia Zeneterápia: - a különféle érintések megismertetése - az érzelmek kifejezésének megtapasztalása az érintésen keresztül	3 gyermekszék 3 kendő csomagolópapír zsírkréta	

9. foglalkozás	Drámajáték: A három kismalac c. mese feldolgozása Mímes – Improvizációs játék (önbizalom erősítése) Telefonos játék (érzelmek kifejezése) Mímes játék párokban (átélés) Labdás körkérdés Zeneterápiás játék (önbizalom) Csitt-csengő (2.)	Dráma: - kreativitás - verbalitás - koncentráció fejlesztése - emlékezet fejlesztése Zeneterápia: - az önbizalom, az önkifejezés, - a tolerancia fejlesztése.	3 gyermekszék 3 kendő csomagolópapír zsírkréta Csengő	
10. foglalkozás	Drámajáték: Tündérszép Ilona és Árgyélus c. mese feldolgozása Kapcsolatteremtő táncjáték (rsz.) A postás levele (kreativitás) Varázsrajz (mikro csoportos munka) Repüljünk el meseországba! Pantomimjáték Meseország kapuja (ötletbörze) Az ajtó kinyílik (boszorkány) Zeneterápiás játék (kreativitás): Tükröm – tükröm (szoborjáték – Chopin: Cisz-moll keringő)	Dráma: - verbális memória - kreativitás fejlesztése - verbális fejlesztés - egymásra figyelés - koncentráció fejlesztése - szókincs bővítése Zeneterápia: - a különféle érintések megismertetése - az érzelmek kifejezésének megtapasztalása az érintésen keresztül.	Nagyméretű csomagolópapír Zsírkréta Fekete kendő 2 korona 2 palást 1 fehér kendő	

11. foglalkozás	Drámajáték: Tündérszép Ilona és Árgyélus c. mese feldolgozása Kerek erdő, 1. próba! Üveghegy – 2. próba Óperenciás tenger – 3. próba! Három hegy – 4. próba! Tündérorság, Őrjáték! Az öreg király vára Lakodalom Zeneterápia (önbizalom – próbák) Hangszerbeszélgető	Dráma: - verbális emlékezet fejlesztése - fantázia fejlesztése - szerepjáték megélése - szókincs bővítése Zeneterápia: - az önbizalom, az önkifejezés, - a társakra való figyelem fejlesztése - hangszerhasználat	Kendők korona hangszerek	
12. foglalkozás	Drámajáték: Bánatos hercegnő – kitalált mese Bemelegítés, ráhangolódás (érzelmek kifejezése) Grimaszjáték Fényképek nézegetése (ellentétpárok vidám-szomorú) Zeneterápia: Hol szólsz kispajtás? Hol így hol úgy! – törpe és óriás	Drámajáték: - beszédkészség - kapcsolatteremtő készség - koncentrációs készség - fantázia - gondolkodási készség fejlesztése - empátia fejlesztése Zeneterápia - auditív differenciálás - auditív percepció - figyelem - koncentráció fejlesztése	labda fényképek bekérése hangszerek	

13. Foglalkozás	Drámajáték: Bánatos hercegnő – kitalált mese A bánatos hercegnő meséje Mit vigyen ajándékba a hercegnő? – rajz (alkotás zenei aláfestéssel) Adok neked... (érzelmi ellentétpárok) Zeneterápia: Harkály játék (kopogtatós – csendjáték másképp) Zenei hangulatok felismerése (drámai-melankolikus, gyorsabb-derűsebb dalanyagok összeválogatása)	Drámajáték: - mozgáskoordináció - koncentrációs készség - fantázia - gondolkodási készség fejlesztése - ok – okozati viszonyok felismerésének gyakorlása - finommotorika fejlesztése - empátia fejlesztése Zeneterápia: - auditív percepció fejlesztése - zenei formák fejlesztése - zenei – érzelmi hangulatok felismerése, átélése	rajzeszközök (zsírkréta, színes ceruza, festék – változatos eszközök) rajzlapok dalanyagok kopogtatós hangszer	
-----------------	---	--	---	--

Az óvodapedagógus önértékelési szempontjai a Süni műhelyre vonatkozóan

	1. fogl.	2. fogl.	3. fogl.	4. fogl.	5. fogl.	6. fogl.	7. fogl.	8. fogl.	9. fogl.	10. fogl.	11. fogl.	12. fogl.	13. fogl.	összegzés
Tervezés, felkészülés														
A tervezés, szervezés, végrehajtás összhangjának megvalósulása														
Fejlesztési cél, feladat kiteljesedése														
Differenciálás valóra válása														
Eszközök használata														
Az óvónő értékelő eljárásai (ellenőrzésre, értékelésre vonatkozik)														
A gyermekek aktivitása a foglalkozásokon a feladatok teljesítésében														
Az óvónő és a gy. közötti kommunikáció (szakszavak használata, utasítások megértése)														
A gyerekek viselkedése, közösségi magatartása (konfliktushelyz.megoldása)														
Az óvónő kapcsolatteremtése a gyermekkel														

Önértékelés pontokban: 1 – elégtelen, 2 – javítandó, 3 – közepes, 4 – jó, 5 – kiváló

1. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Névlánc: Sorban mindenki mondja, vagy éneklí a (teljes) nevét úgy, hogy egy általa kitalált mozdulattal kíséri. A csoport minden egyes bemutatkozást megismétel. Szerencsés, ha a felnőtt kezdi.

A foglalkozás célja: az önbizalom, az önkifejezés, a társakra való figyelem és a tolerancia fejlesztése.

2. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Csitt csengő!: Egy száncsengőt adunk kézről kézre úgy, hogy csengőcskéi némák maradjanak. A gyerekeknek sem szabad beszélni. Ha körbeért a csengő, kérdezzük meg, mire gondoltak közben. Nehéz volt-e csendben lenni? Mit gondoltak, ha valakinek sikerült a néma továbbadás és mit, ha megszólalt a száncsengő. Sajnálják-e társukat? Izgultak-e, hogy vajon nekik hogy sikerül? Stb., stb.

A foglalkozás célja: az önbizalom, az önkifejezés, a társakra való figyelem és a tolerancia fejlesztése.

3. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Kacsintós: Egyszerű, az óvodai csoportban fellelhető ritmushangszerekkel játszunk. Mindenkinél van egy-egy hangszer. A játékot az óvónő kezdi. Körbenéz a gyerekeken és valakivel szemkontaktust vesz fel. Rákacsint, majd röviden muzsikál a hangszerén (zenés ajándékot ad). Ezt követően az a gyermek néz körbe, aki az ajándékot kapta, kiválaszt egy társat azok közül, akik ránéznek. Kacsint, majd zenés ajándékot ad. Addig játsszuk, míg megítélésünk szerint türelemmel bírják a gyerekek.

A játék végén beszélgetünk arról, milyen érzés volt ajándékot adni? Kit választottak: a barátjukat, vagy aki épp rájuk nézett? Milyen érzés volt arra várni, hogy választ-e engem valaki? Milyen érzés volt, ha nem választottak engem? Játsszuk el úgy is, hogy senki nem választhatja a barátját. Erről is beszélgetünk velük.

A foglalkozás célja: az önbizalom, az önkifejezés, a társakra való figyelem és a tolerancia fejlesztése.

4. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Mikrofonos: Mindenkinél van egy hangszer. Az óvónő körbejár, megáll egy gyermek előtt, elé tartja a mikrofont és ő megszólaltatja a hangszerét. Addig szólózik, míg előtte a mikrofon. Majd ő lesz a riporter, kezébe veszi a mikrofont, és viszi

tovább egy általa kiválasztott gyerekhez. Kérjük meg őket, hogy a „riport” előtt, s ha lehet alatta is, nézzenek egymásra. Először itt is engedhetjük, hogy a gyerekek önállóan válasszanak, de később irányíthatjuk is. Pl.: fiú lányt válasszon és fordítva, olyan gyereket válasszon, akivel nem szokott együtt játszani, vagy azt válassza, akivel nemrég összeveszett.... stb. A játék végén beszélgetünk az érzéseikről. Miért őt választottad? Milyen érzés volt, hogy nem választhattad a barátodat? Nehéz volt-e olyan valakit választani, akivel haragban vagy? Stb., stb.

A foglalkozás célja: az önbizalom, az önkifejezés, a társakra való figyelem és a tolerancia fejlesztése.

5. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Pókháló: A gyerekek körben ülnek, kezükben egy-egy hangszer. Az óvónő egy gombolyagot gurít, s aki előtt megáll, az megfogja a fonalat, majd a gombolyagot továbbgurítja egy másik gyereknek. Ügyeljünk arra, hogy mindenkihez odaguruljon, senki ne maradjon ki a játékból. Egy pókháló lesz belőle. Amikor kész, letesszük a földre. Egy önként vállalkozónak bekötjük a szemét. Megkérjük, hogy vegye le a cipőjét és válasszon magának egy társat, aki vezetni fogja (de pedagógiai céllal mi is kijelölhetjük a segítőt). Majd így végigsétál a pókhálón, s akik előtt elhalad, azok zenélnek. Többen is kipróbálhatják. A játék végén beszélgetünk arról, milyen érzés volt vezetni a nem látó társunkat? Milyen volt annak, akit vezettek? Hogy látták ezt a zenélőket?....

A foglalkozás célja: az önbizalom, az önkifejezés, a társakra való figyelem és a tolerancia fejlesztése.

6. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Hangszerbeszélgető: Kérjük meg a gyermekeket, hogy válasszanak hangszert, és szavak nélkül a hangszeren játsszák el, hogy milyen hangulatban vannak. Vidámak, szomorúak, fáradtak, izgatottak, stb. A többiek pedig próbálják meg kitalálni a hallottak alapján, hogy érzi magát egy-egy társuk. A gyerekek szeretik, ha az óvó néni is eljátssza, hogy ő épp most hogyan érzi magát.

A foglalkozás célja: az önbizalom, a társak iránti bizalom és az elfogadás élményének átélése.

7. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Magocska: A kör közepére helyezünk egy karikát, egy gyermek ül bele (lehet önként jelentkező, de ki is választhatjuk), ő lesz a magocska. Mi kell ahhoz, hogy egy magból

valami kifejlődjön? Eső, szél, napsütés. E három dolgot megjeleníthetjük különböző hangszerekkel, de lehet a szél: kendő, az eső kopogós hangszer, a napocska énekszó is. Fontos, hogy minden gyerek kapjon valamilyen feladatot. Az óvó néni kézjelekkel vagy rajzokkal irányítja az „időjárást”. Akik a jelüket látják, odamennek a magocskához és eljátsszák a szerepüket (esőt, szelet, napsütést) A kis mag eldöntheti, hogy mikor növekszik, ha megnőtt, megkérdezzük tőle: Mi lett belőled magocska? Örömkben énekelhetünk is neki. (Magocska lehet valaki, ha épp születésnapja, névnapja van, vagy ha úgy látjuk bánatos, szomorú)

A foglalkozás célja: az önbizalom, a társak iránti bizalom és az elfogadás élményének átélése.

8. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Hangfolyosó: A gyerekek párban állnak, folyosót alkotnak. Mindenkinek a kezében hangszer van. Egy bekötött szemű gyermek végigsétál közöttük, s akik előtt elhalad azok megszólaltatják hangszerüket. Egy szép hangú szélcsengő vagy xilofon, metalofon jelezheti, hogy végigment a pályán és kiért a hangfolyosóból. A bekötött szemű vagy csukott szemű gyermeknek lehet segítője is, aki végigkíséri.

A foglalkozás célja: az önbizalom, a társak iránti bizalom és az elfogadás élményének átélése.

9. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Madármama: A gyerek-fiókák egy-egy karika-űszekben ülnek, kezükben hangszer. Egy gyermek lesz a madármama, akinek bekötjük a szemét. A fiókák fogják őt hívni (egyszerre csak egy gyermek zenél) kis hangszerük segítségével. Amikor odaért a fiókájához, megszimogatja, majd megy tovább a következő hang irányába. Játshatjuk szerepcserével is, akkor az állandó váltástól izgalmasabb.

A foglalkozás célja: az önbizalom, a társak iránti bizalom és az elfogadás élményének átélése.

10. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Kis karmester: Egy önként vállalkozó gyermek beáll a kör közepére, ő lesz a karmester, aki testmozdulatokkal, mimikával, gesztusokkal fogja irányítani a többieket. Neki kell kitalálni, hogyan alakítsa a tempót, dinamikát, a különböző hangszercsoportokat. A mű végén kérdezzük meg, hogy azt csinálta-e a zenekar, amit ő hallani szeretett volna, és a zenészeket, hogy értették-e mit kíván tőlük a karmester.

11. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Halászat: A karika egy ház, aki benne ül bármivé változhat. Az óvó néni a halász, aki egy szép kendővel és énekszóval elindul halászni. A legalkalmasabb ének: „Hej, halászk, halászk mit fogott a hálótok? nem fogott az egyebet, (itt a karika lakója megmondja, hogy ki ő, majd folytatódik a dal: „Hát a mit eszik, ha a bárkába teszik? Nem eszik az egyebet..... (itt megmondja, hogy mit eszik)

Ezt követően kifogják és ő is csatlakozik az óvó nénihez, így mennek tovább. A háló egyre nagyobb lesz, a karikalakók egyre fogynak. Addig játsszuk, míg mindenkit ki nem fogtak. természetesen énekelhetünk mást is.

12. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Kendőtánc: Mindenki választ magának egy szép kendőt, leteríti a földre, ráül vagy ráfekszik. Kérjük meg őket, hogy csukják be a szemüket, s miközben szól a zene képzeljék el, hogy mi vagy ki lehet a kendőjük, majd táncoljanak, mozogjanak, játsszanak vele, míg szól a zene. Mindig egy rövid, két-három percnyi zenét válasszunk, s ezt játsszuk el többször (4-5ször) egymás után. majd beszélgessünk velük, kinek mi volt a kendője. Ne válasszunk szöveges zenét, csak instrumentálisat, hogy ne befolyásolja a gyerekek képzeletvilágát. A zeneválasztás lehetőleg komoly zenei részlet legyen, olyan zene, mely bennünket is inspirál.

13. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Szoborátváltozás: A gyerekek zeneszóra sétálnak a teremben, amikor a zene elhallgat, szoborrá változnak, majd amikor újra megszólal a zene, továbbsétálnak addig, míg ismét elhallgat, ekkor újra szoborrá változnak. Ebben a játékban hagyjuk, hogy ezek az átváltozások csak bennük menjenek végbe, nem kell verbalizálni a belső történéseket. Zeneként itt is olyan művet válasszunk, aminek nincs szövege.

14. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Húzd ki a hangod!: Egy szép csomagolópapírral bevont cipős dobozban elhelyezünk egy nagy pamutgombolyagot. A dobozt egyik oldalán kilyukasztjuk és kivezetjük rajta a fonalat. A gyerekek körben ülnek, odamegyünk egyikükhöz, kezébe adjuk a fonal végét és kérjük meg, hogy valamilyen hangot adva kezdje el húzni a fonalat, amíg bírja levegővel a hangadást, közben mi is hátrálhatunk a dobozzal. Ha elhallgat, vágjuk el a fonalat. Majd így tovább, minden gyermekkel. Ezután a saját hangjából (fonalából) mindenki csináljon valamilyen formát. Ezeket a kis alkotásokat felragaszthatjuk egy nagy csomagolópapírra, ez lehet a csoport hangja, le is festhetjük, el is énekelhetjük, csinálhatunk a hangokból egy nagy közös alkotást is és még számtalan variációt kitalálhatunk.

15. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Harkály: A gyerekek csukott szemmel körben ülnek. Az óvó néni egy kopogós hangú hangszerrel körbesétál és valakinek a hátához érintve a hangszert megkopogtatja, ekkor ez a gyerek feláll és ő indul körbe, majd megkopogtatja valaki hátát és így tovább. A kopogtatások lehetnek különböző intenzitásúak. A játék végén megbeszélhetjük, kinek milyen érzés harkálynak vagy fának lenni.

A foglalkozás célja: a különféle érintések megismertetése, az érzelmek kifejezésének megtapasztalása az érintésen keresztül.

16. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Tapadós: Egy vidám zenére sétálnak körben a gyerekek, majd amikor a zene elhallgat össze kell érinteni az óvó néni által megnevezett testrészeket. (pl. jobb tenyér, orr, homlok, bal talp, hát stb.) Az érintésen kívül nagyon jó irányok és testséma gyakorlásra. Már kiscsoportban is jól játszható.

A foglalkozás célja: a különféle érintések megismertetése, az érzelmek kifejezésének megtapasztalása az érintésen keresztül.

17. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Varázserdő: A gyerekek egy-egy hangszert vesznek a kezükbe, majd fává vagy bokorra válnak (állnak, vagy guggolnak) és össze-vissza elhelyezkednek a teremben két gyermek kivételével, mert ők kendőt kapnak a kezükbe és ők lesznek az északi és déli szél. A fák és bokrok lehunyják a szemüket, a szelek pedig felváltva – az óvó néni irányításával – beszaladnak az erdőbe és megcsapkodják vagy lágyan végigsimítják őket. A növénykéek ekkor megszólaltatják hangszerüket oly módon, ahogy a szél hozzájuk ért (halkan vagy hangosan). A játék végén beszélgetünk velük arról, milyen volt szélnek lenni, mit éreztek a növények? Nagyon jól használható ez a játék a különféle habitusú gyermekek formálására, indulataik esetleg belső feszültségük kezelésére.

A foglalkozás célja: a különféle érintések megismertetése, az érzelmek kifejezésének megtapasztalása az érintésen keresztül.

18. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Tükröm-tükröm: A gyerekek párba állnak egymással szemben, egyik vagy mindkét

tenyerüket összeérintik. Megállapodnak, hogy melyikük a tükör, a másik az irányító. Amikor elindul a zene az irányító elkezd mozogni, a tükör pedig pontosan utánozza. Nagyon kell figyelniük egymásra. Majd az óvó néni jelzésére szerepet cserélnek.. Ebben az esetben olyan zenét válasszunk, melyben többféle karakter is megjelenik pl: Chopin: cisz moll keringője.

A foglalkozás célja: a különféle érintések megismertetése, az érzelmek kifejezésének megtapasztalása az érintésen keresztül.

19. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Koppantós: Mindenkinél van egy hangszer. Az óvónő indítja a játékot: egymás után mindenki egyet üt, koppant, csörög stb. a kezében lévő hangszerrel. Ha visszaért a sor az óvónőhöz, most a másik irányban indítja el a hangadást, de most mindenki kettőt üt, koppant stb. a hangszerével. A játék akkor válik izgalmassá, amikor elhangzik a szabály: indítás után mindenki sorban, egymást követően egyet-egyet koppant, csörrent, de ha valaki kétszer szólaltatja meg hangszerét, azzal megfordítja az irányt és visszafelé indítja az „egy” koppantást. Koncentrált figyelem és lehetőség szerint csend kell hozzá. Jó lehetőség nyüzsgő, figyelmetlen csoportban az összeszedettség elérésére.

20. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

„Hol szólsz kis pajtás?” A gyerekek körben ülnek. A kör közepén egy kisgyermek foglal helyet. Szemét kendővel bekötjük. A körben ülők kezében egy-egy hangszer van. Az óvó néni intésére egy-egy gyermek megszólaltatja a hangszerét, a közepén ülő pedig arra mutat, ahonnan a hangot hallotta. Játshatjuk úgy is, hogy a gyerekek körben ülnek, a körön kívül felállítunk négy gyermeket, a négy égtájnak megfelelő irányban, kezükben egy-egy hangszerrel. Ők adják majd a hangot az óvónő irányításával. A többiek lehunyják a szemüket, s kezükkel mutatnak a hallott hang irányába. A játék alkalmas a hallási figyelem és a különböző irányból érkező hangok befogadására.

Zeneterápiás játék: Kedvenc hang: A gyerekek körben ülnek. Az óvónő előtt 4-5 különböző hangú hangszer van. A játék elején bemutatja a hangjukat, majd közösen kiválasztják a „kedvencet”. Ezt követően a gyerekek becsukják a szemüket, hallgatják a hangokat, s ha a kedvencük megszólal, felemelik a kezüket.

21. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

„Hol így, hol úgy” : A gyerekek egy nagy körben állnak. A kör közepén két gyermek ül, kezükben egy-egy hangszerrel. A játék elején az óvónő megmondja, melyik hangszer lesz az „óriás”, melyik a „törpe”. Majd amikor az óriás szól, lábujjhegyen magasra emelt karokkal kell körbejárni, a törpe hangjára pedig guggolva. A játékot

használhatjuk torna foglalkozáson is.

22. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Szoborátváltás: Zeneszóra körbe vagy össze-vissza járkálnak a gyerekek a teremben, ha a zene elhallgat megállnak és szoborrá válnak. Dinamikus zenére nagyon vidám, élvezetes játék.

23. Foglalkozás

Zeneterápiás játék:

Aranyalmacsósz: Egy gyermek szemét bekötjük, ő lesz a csósz. Leül a földre s a háta mögé helyezünk egy száncseggőt. A cél: a hangszer elcsenése. Egy-egy gyermek csendben odalopakodik, s ha a csósz nem hallja meg, elcseni a hangszert. Ha azonban figyelmes a csósz, odamutat ahonnan a zajt hallja, s ekkor szerepet cserélnek.

Meseanyagok és Drámajáték:

A három kismalac és a farkas

(Angol népmese)

Volt egyszer három kismalac. Amikor megnőttek, a mamájuk elküldte őket, hogy építsenek maguknak külön házikót. A három kismalac nagy vígan dalolva útnak indult. Egyszer csak találkoztak egy emberrel, aki zsúpszalmát cipelt. Az első kismalac megszólította:

- Szalmás bácsi, add nekem a szalmádat, hadd építsek belőle házikót!

Az embernek megtetszett a kismalac, nekiadta a zsúpszalmát, de még segített is fölépíteni a házikót. Annak a házikónak elől is volt ajtaja, meg hátul is. Most már csak két kismalac ballagott tovább. Egyszer csak találkoztak egy emberrel, aki deszkát cipelt. A második kismalac megszólította:

- Deszkás bácsi, add nekem a deszkádat, hadd építsek belőle házikót!

Az embernek megtetszett a kismalac, nekiadta a deszkát, még segített is fölépíteni a házikót. Annak a házikónak elől is volt ajtaja, meg hátul is. Most már csak a harmadik kismalac ballagott tovább. Hamarosan találkozott egy emberrel, az meg téglát cipelt.

- Téglás bácsi, add nekem a tégládat, hadd építsek belőle házikót!

Az embernek megtetszett a kismalac, nekiadta a téglát, még segített is neki fölépíteni a házikót.

A három kismalac boldogan élt a három házikóban. De egyszer csak arra tévedt a lompos farkas. Egyenest a szalmaházikó elé állt, és csúnyán kiabált:

- Gyere ki, te kismalac, hadd kapjalak be! Ha nem jössz ki, szétverem a házikódat!

Reszketett a kismalac, de azért hetykén kiáltotta a farkasnak:

- Lompos farkas, fekete! Engem ugyan nem kapsz be! A farkas tépte, marcangolta a házikót, de mire szétszedte, a kismalac a hátsó ajtón át elmenekült a deszkaházikóban lakó testvéréhez. A farkas hamarosan a deszkaházikó elé ért.

- Gyere ki, te kismalac, hadd kapjalak be! Ha nem jössz ki, szétverem a házikódat!

- Lompos farkas, fekete, engem ugyan nem kapsz be! - kiabált hetykén a második

kismalac, és a testvérével együtt elmenekült a hátsó ajtón a téglaházikóba.

A farkas hamarosan odaért, és csúnyán kiabált:

- Gyere ki, te kismalac, hadd kapjalak be! Ha nem jössz ki, szétverem a házikódat!

- Lompos farkas, fekete, engem ugyan nem kapsz be! - kiáltotta hetykén a harmadik kismalac, és nyugodtan leült a testvérei mellé.

A farkas fölmászott a házikó tetejére, s a kéményen át beugrott a szobába. Csakhogy a tűzhelyen hatalmas fazékban lobogott, forrt a víz, és a mérges, lompos farkas a kéményből egyenest a forróvizes fazékba pottyant. A kismalacok meg gyorsan egy nehéz vasfedőt tettek a fazékra, aztán egymásba kapaszkodva táncoltak és énekeltek:

- Lompos farkas, fekete, minket ugyan nem kapsz be!

A három kismalac azóta is boldogan él, vasárnaponként meglátogatják egymást, és olyankor jókat nevetnek a pórul járt farkason.

3.1. A három kismalac című mese feldolgozása a drámajáték pedagógiai szemléletével

Csoport: 5–6–7 éves gyermekek

Tér: csoportszoba, szabad tér a szőnyegen

Idő: 30–35 perc

Eszközök: 3 db gyermekszék, három különböző kendő, csomagoló-
papír, zsírkréta

Szerepek: szalmaházas kismalac, faházas kismalac, köbházas kismalac,
farkas, riporter

A foglalkozás sikerének feltételei:

- A mese történetét már jól ismerjék a gyermekek
- A játékvezető szerepbe lép

Fejleszti: – a finommotorikát,
– a koncentrációt,
– a mozgáskoordinációt,
– a beszédkésztséget,
– a szókinészt,
– a fantáziát.

3.1.1. Előkészítés, ráhangolás

„Énekes kapcsolatteremtés”

A gyermekek sétálni kezdenek a csoportszobában, és közösen énekelik az „Egy kis malac rőf-rőf-rőf...” című dalt.

A dal egy sorára: „Jön az öreg meglátja, örvendezve kiáltja...” szöveg alatt meg kell érinteniük az éppen mellettük haladó gyermek vállát a kezükkel. A dal végén a játékvezető megkérdezi, hogy ki-kit érintett meg. A gyermekeknek meg kell nevezniük a megérintett gyermeket: Nagy Attila, Kiss Géza stb.

A játékot a továbbiakban úgy játsszuk, hogy a dal következő el-
éneklésénél a gyermekek a megérintett gyermek jelét jegyzik meg és a
dal végén a játékvezető kérdésére ezt mondják: Megérintettem a „ceru-
zát”, „labdát” stb. A játék nehezebb formája, hogy egyszer a gyermek
nevét, utána jelét kell megjegyezni, illetve felváltva adjuk a gyerme-
keknek a feladatokat.

3.1.2. Szoborjáték

A gyermekek sétálnak a teremben, majd tapsra mindenki szoborrá
változik.

Játékvezetői instrukció:

– Legyetek kismalacok, aki fél! – Tapsra szobrot alakítanak a
gyermekek. Minden gyermektől megkérdezzük, hogy mitől fél a kis-
malac.

3.1.3. Rajzolás csoportmunkában

Három csoportot alakítunk.

Minden csoport közösen rajzol egy nagyméretű csomagolólapra!

Feladat:

1. csoport: szalmaházát rajzol
2. csoport: téglaházát rajzol
3. csoport: kőházát rajzol

3.1.4. Riporterjáték

A rajzokat leterítjük a földre, és a gyermekek a rajzok köré ülnek.

Játékvezetői instrukció:

– Mindenki próbálja beleélni magát annak a kismalacnak a helyé-
be, amelyik házát rajzolta!

Úgy válaszoljatok, mintha ti lennétek az a kismalac, amelyik a raj-
zolt házban lakik.

Játékvezető: (Szerepbe lépés: újságíró)

– Szervusz kismalac, a „Malacfalvi hírmondó” újságnál dolgozom, és riportot szeretnék veled készíteni.

– Kérlek, válaszolj a kérdéseimre!

A válaszok így kezdődjenek: Úgy gondolom, hogy...

- Mit gondolsz, kismalac, erős házban laksz?
- Mennyire érzed magad biztonságban?
- Szerinted megvéd-e a ház a gonosz farkastól?
- Miért gondolod, hogy nem vagy biztonságban?
- Miért érzed úgy, hogy biztonságban vagy?
- Mi történne, ha a farkas nekirontana a háznak?
- Hova tudnál menekülni a farkas elől?
- Miért nem kell menekülnöd a farkas elől?
- Segítene-e neked valaki, ha bajban lennél?
- Segítenél-e valakin, ha bajban lenne?

Feladat, hogy a gyermekek beleéljék magukat annak a szereplőnek a helyzetébe, amelyik házat rajzolták.

3.1.5. Mimes–improvizációs játék

3 fős csoportokat alakítunk, a gyermekek maguk között kiosztják a szerepeket.

A 3 fős csoportból 1 szalmaházas, 1 faházas, 1 kőház as malacka szerepét játssza.

A játékteret a szőnyegen elhelyezett 3 szék adja.

Játékvezetői instrukció: (Csak mozgással lehet játszani.)

– Játsszátok el, hogy a három kismalac egyszerre kezd házat építeni.

– A szalmaház as kismalac nagyon gyorsan felépíti a házat és átmegy a faház as testvéréhez, kineveti, hogy milyen sokat dolgozik.

Hazamegy, és játszani kezd.

– A faház as kismalac tovább dolgozik mint a testvére, de ő is hamarabb befejezi az építkezést, és mindketten kinevetik a 3. testvérüket, hogy még mindig dolgozik.

– Mindketten játszani kezdenek.

– A harmadik testvér sokáig dolgozik és nem bánja, ha a testvérei nevetnek rajta.

3.1.6. Telefonos játék

A gyermekek körben ülnek a szőnyegen, középre teszünk egy játéktelefont.

Valamelyik gyermeknél elkezdjük a játékot, oly módon, hogy az első gyermek lesz a szalmaházas kismalac, a mellette ülő gyermek a faház, a mellette ülő a kőház, majd újra szalmaház, faház, kőház stb.

Játékvezetői instrukció:

– Szalma ház kismalac, a farkas rád akarja törni a házat, nagyon félsz és felhívod a testvéredet, mit mondanál neki?

– Faház kismalac mit válaszolnál a testvérednek, ha meghallanád a telefonban, hogy bajban van?

– Faház kismalac, a farkas rád akarja rontani a házat, felhívod a testvéredet, mit mondanál neki?

– Kőház kismalac mit válaszolnál a testvérednek?

A játék folytatódik a megkezdett módon, amíg a kör bezárul.

3.1.7. Mímes játék párokban

Párokat szervezünk a gyermekekből kártya segítségével.

A gyermekek a memóriajátékból jól ismert kártyából húznak, az azonos ábrát húzott gyermekek alkotják a párokat.

A párok egyike lesz a farkas, a másik pedig a kismalac.

A játéktérlet berendezzük az alábbi módon:

A székeket leterítjük a három különböző kendővel, az egyik lesz a szalma ház, a másik a faház, a harmadik a kőház.

A párok egymás között megbeszélnek, hogy melyik játssza a farkast, melyik a malackát.

Feladat: Némajátékkal játsszák el a párok az alábbi meserészletet:

(A gyermekek maguk döntenek el, hogy melyik kismalac szerepébe lépnek aszerint, hogy melyik széket választják a játék helyszínéül.)

A mimes játék játékvezetői instrukciója:

- A kismalac építi a házat, a farkas a közelből leskelődik.
- A kismalac beköltözik a házba, boldogan főzi a vacsoráját.
- A farkas odalopakodik a házhoz.
- Bekopogtat először szépen, majd be akarja törni a ház ajtaját.
- A mese történéseinek megfelelően fejeződik be a játék: a szalma- és a faháznak a farkas betöri az ajtaját. A kismalac elmenekül.
- A kőháznál a farkas nem tudja betörni az ajtót és mérgesen elkullog.

3.1.8. Körkérdés

A gyermekek körben ülnek szőnyegen, a játékvezető a kör közepén, kezében labda.

Játékvezetői kérdés: Mit gondolsz, miért kullogott el a farkas?

A gyermekek csak egy mondattal válaszolhatnak.

Pl.: azért, mert a testvérek megvédték egymást. Azért, mert a kőházat nem tudta betörni stb.

A játékvezető, amelyik gyereknek dobja a labdát, annak kell válaszolnia a kérdésre. (Ami egyszer már elhangzott, azt a mondatot nem szabad megismételni, a tartalma lehet azonos, de a megfogalmazásnak másnak kell lennie.) Amelyik gyerek nem tud válaszolni zálogot ad.

A játékot azok a gyerekek nyerik, akiknek nincs záloga.

Tündérszép Ilona és Árgyélus

Volt egyszer egy király és annak három fia. Volt a királynak egy almafája, amelyen aranyalmák termettek. Olyan különös fa volt az, hogy éjjel virágzott, s meg is ért rajta az alma minden éjjel. Így a király gazdagsága napról napra annyira szaporodott, hogy oly gazdag király nem volt az egész világon.

Egyszer azonban a király, amikor szokása szerint korán reggel kiment sétálgatni gyönyörűség-ge kertjébe, az aranyalmáknak csak a hült helyét lelte. Így történt ez másnap is, harmadnap is.

Összehívta a király erre az egész udvart, s kihirdette, hogy ha olyan emberrel találkozik, aki az aranyalmákat megőrzi, fele vagyonát neki adja.

Az öröknek sem kellett egyéb, odaállottak az almafához. De hiába volt minden, mert éjfél tájban mély álom ereszkedett rájuk, és alig múlt el negyedóra, mire felébredtek, az aranyalmák mind eltűntek. Egyszer azután a tanácskozásban felszólalt a három királyfiú, és megjelentették, hogy ők fogják őrizni az almafát.

Legelőször is a legidősebb ment örködni. De vele is csak ugyanaz történt, ami a többivel.

A középső sem járt jobban.

Végre a legkisebb vállalkozott, Árgyélus királyfi. Legelőször is dohánnyal jól megtömött aranyszelencét dugott a zsebébe, így ült le az almafa alá.

A holdvilág szépen világított Árgyélus királyfi arcára, már érezni kezdte, hogy az álom össze akarja a szemét húzni, szippantott hát egy kis dohányt, jól megdörzsölte a szemét, nagyokat prüszentett. Aztán másodszor is nagyot szippantott a dohányból, még egyszer megdörzsölte a szemét. Egyszer csak halk suttogást hallott. Feltekintett, hát a feje felett tizenkét hollót látott repülni. Egyenest az almafához tartottak; a tizenharmadik holló mint vezér, elöl repült. Árgyélus megkapta a tizenharmadik hollónak a lábát, s felkiáltott:

- Megvagy, tolvaj!

De midőn rátekintett, hát látja, hogy karja közt gyönyörű szép lány fekszik, arany fürtjei eltakarják szép fehér vállát.

- Ki vagy te, szép tolvaj? - kérdi a királyfi. - Soha többé el nem eresztelek!

- Én Tündérszép Ilona vagyok - mondta a szép lány -, ezek a hollók pedig a lánypajtásaim. Mulatságból minden este iderepülünk, hogy a sok aranyalmákat leszedjük. De nálad nem maradhatok, pedig megvallom hogy te vagy, akit soha felejtene nem lehet, mert csak téged szeretlek!

- Maradj nálam - kérte Árgyélus.

- Nem maradhatok - felelte Tündérszép Ilona -, de megígérem, hogy ezentúl mindennap el fogok jönni, de az almákat többé el nem viszem. Légy mindig itt, ha látni akarsz!

Ezzel nagy robajjal elrepült a tizenhárom holló.

Másnap az egész udvar nagy csodálkozására az aranyalmák mind meg voltak. A király homlokon csókolta a fiát. Árgyélus csak azt kérte az apjától, engedje meg, hogy tovább is őrizhesse az almafát.

Ki is ment minden éjjel Árgyélus királyfi örködni, hogy láthassa Tündérszép Ilonát.

De volt a király udvarában egy Vénbanya, aki Argyélus királyfit nagyon szemmel tartotta. A király is kezdett kíváncsi lenni, mi lehet az oka hogy Argyélus annyira szeret az almafánál őrködni. Magához szólította hát a Vénbanyát, és így szólt hozzá:

- Látom, hogy Argyélus királyfit te szemmel tartod. Vigyázd meg egyszer, mikor az almafánál őrködik!

A Vénbanya úgy tett. Mikor Argyélus az almafához ment őrködni a Vénbanya a bokrok mögé bújt. Másnap korán reggel már jelentette a királynak:

- Meglestem Argyélus királyfit. Gyönyörűséges aranyhajú lánnyal láttam az almafa alatt ülni; holló képében jött az almafára, úgy lett belőle aranyhajú lány.

- Hazudsz, Vénbanya! - mondta a király. - Nem igaz!

- De úgy van az, felséges uram. Ha kell, holnap jelet is hozok arról hogy igazam van.

Másnap este Argyélus és Tündérszép Ilona megint egymással mulattak. Maguk sem tudták, hogyan történt, mélyen elaludtak mind a ketten. Ekkor előcsúszott a Vénbanya, és egy aranyfürtöt levágott Tündérszép Ilona hajából, azután lassan elment.

Felébredt tündérszép Ilona, sírni, jajgatni kezdett, felébredt erre Argyélus is.

- Mi bajod van, kedvesem?

- Jaj, Argyélus, élj boldogul, én téged soha többé nem láthatlak, nálad nem maradhatok; a házadban tolvajok laknak, nézd, aranyfürtjeimből egyet levágtak.

Ezzel megölelte Argyélust, ujjáról egy gyűrűt vett le, és Argyéluséra húzta.

- Neked adom - mondta -, erről akárhol megismerlek.

Ezzel összecsapta kezét, hollóvá változott és elrepült.

Másnap reggel a Vénbanya megmutatta az aranyfürtöt a királynak. Nagyon csodálkozott a király, és tüstént magához hívatta Argyélus királyfit.

- Édes fiam, testvéreidet már mind kiházásítottam, megjött az hogy téged is megházasítsalak; gazdag királylányt kerestem számodra, azt hiszem, nem lesz ellenvetésed.

- Kedves atyám, én meg fogok házasodni, de csak úgy, ha én választok magamnak feleséget. Már találtam is. Tündérszép Ilona lesz a feleségem!

A királynak nem tetszett a felelet, de bármint akarta is lebeszélni Argyélust a kívánságáról, az nem engedett. Kardot kötött az oldalára, és elment hogy Tündérszép Ilonát megkeresse. Az egész udvar gyászba borult utána.

Már majdnem az egész világot összejárta Argyélus, de Tündérszép Ilonának még a nyomára sem talált.

Egyszer egy kis házhoz jutott, a házban egy vén anyóra talált. Illendően köszöntötte. A vén anyó széken ült, csodálkozva kérdezte Argyélust:

- Hol jársz erre, ahol a madár se jár?

- Öreganyám - mondta Argyélus -, nem tudná nekem megmondani merre lakik Tündérszép Ilona?

- Nem biz én, édes fiam, de talán ha hazajön az uram, a Nap, mindenüvé odasüt, az talán meg tudja mondani. De bújj el, mert meglát, felfal!

Erre elbújt Argyélus. Hazajött a Nap, belép a szobába, mindjárt kezdte:

- Pfü, pfü, anyó, emberhús, bűdös!

Erre kimászott az ágy alól Árgyélus, s köszöntötte a Napot.

- Szerencséd, hogy szépen köszöntöttél - mondta a Nap -, másként felfaltalak volna! Tündérszép Ilonáról nem tudok semmit, de talán Hold bátyám tud felőle valamit.

Elment hát Árgyélus oda is. Ott is úgy járt, mint a Napnál. Az a Szélhez utasította.

Oda is eljutott, szépen beköszöntött, és a Széltől is megkérdezte, hogy nem tud-e valamit Tündérszép Ilona felől.

- Én - mondta a Szél - nem tudok semmit, de nem messze tőlem abban az erdőben lakik az Állatkirály, az talán tud valamit.

Ment, mendegélt újra Árgyélus, már egészen beesteledett, úgy, hogy majdnem semmit sem látott, felmászott egy fára, szétnézett, nem lát-e valahol világot. Csakugyan messze távolban észrevett egy kis világocskát, egy szép kastélyból szüremlett. Bekopogott, kinyílt az ajtó, és egy óriás jött elébe, akinek a szeme a homlokán volt.

- Jó estét, felséges király - köszönt Árgyélus -, nem tudnál te nekem Tündérszép Ilonáról valamit mondani, hol lakhat?

- Szerencséd, hogy úgy köszöntöttél, mint illik, másként halálfia lettél volna! Én az Állatkirály vagyok. Tündérszép Ilonáról nem tudok semmit, de talán az állataim közül valamelyik tud felőle valamit.

Ezzel egyet füttyentett, és az egész palota azonnal tele lett mindenféle állattal. Megtette a király a kérdést, de az állatok közül sem tudott senki semmit. Végre is előkullogott egy sánta farkas:

- Én - mondta a sánta farkas - tudok Tündérszép Ilona felől valamit.

A Fekete-tengeren túl lakik, ott törték el a lábamat.

- Nahát, akkor vezesd oda ezt a szegény királyfit - mondta a király.

A sánta farkas azonnal odaállt, hogy Árgyélus üljön rá. Így mentek száz meg száz esztendeig. Egyszer csak letette a farkas Árgyélust.

- Már én tovább nem vihetlek, oda most már magad is eltalálsz, hisz nincs már messzire, csak száz esztendőt kell még menni! - ezzel elbúcsúzott tőle, és elsántikált.

Ment, mendegélt Árgyélus tovább, egyszer csak egy völgyet lát mely három hegygel volt körülvéve. A völgyben épp három ördög verekedett. Odament hozzájuk, és kérdezte tőlük, miért verekednek.

- Az atyánk meghalt, s maga után ezt a köpönyeget, ostort és a bocskort hagyta. Ez a köpönyeg olyan köpönyeg, hogyha magadra veszed, és aztán a bocskort a lábadra húzod, és ezzel az ostorral egyet csattantasz, és azt mondod: "Hipp-hopp! Ott legyek, ahol akarok" ott vagy azonnal; ezen nem tudunk mi megegyezni. Nem tudjuk, kire mi jusson.

- No - mondta Árgyélus -, ha csak az a baj, majd elosztom én köztetek; hanem egyik hágjon fel erre a hegyre, a másik arra, a harmadik meg amarra!

Az ördögök felmentek a hegyre. Árgyélus pedig felvette magára a köpönyeget és a bocskort, az ostorral egyet csattintott, és azt mondta: "Hipp-hopp! Ott legyek, ahol akarok, legyek azonnal Tündérszép Ilonánál!"

Azonnal egy kristálytisza palota előtt termett.

Éppen kitekintett az ablakon Tündérszép Ilona egyik játszótársa, meg ismerte

Árgyélust, beszaladt hangosan Tündérszép Ilonához:

- Itt jön Árgyélus!

Tündérszép Ilona azt hitte, hogy csak játszanak vele, pofon vágta a lánypajtását.

De jött a másik, a harmadik, a negyedik, a tizenegyedik, de úgy jártak mind a tizenegyen, mint az első.

Árgyélus bekopogott az ajtón. Egy öregasszony jött ajtót nyitni. Nagy csodálkozással nézett Árgyélusra. Aztán a csodálkozása nagy örömmé változott.

- Jaj, de jó, hogy itt vagy, Árgyélus, legalább megszabadítod a királykisasszonyunkat! Most nem lehetsz vele, csak éjfél tájban, mert csak akkor járhat szabadon. Akkor, ha te háromszor megcsókolod, a Varázslónak nem lesz több hatalma rajta. Most éppen jókor jöttél, mert nincs itthon, másként halálfa lennél.

- Nem félek én tőle sem - mondta Árgyélus -, megvívok én vele!

Az öregasszony behívta Árgyélust, selyemágyat vetett neki, pompás vacsorát készített számára, aztán azt mondta:

- Minden-éjjel eljön ide Tündérszép Ilona, ne aludj el!

De az öregasszony gonosz boszorkány volt. Volt egy sípja, melyet ha megfűjt, akit akart, elaltatott vele. Most is kihúzta a sípot, elfordult és sípolt, és attól Árgyélus úgy elaludt, hogy azt sem tudta, hogy a világon volt-e valaha. Éjfél tájban eljött Tündérszép Ilona, meglátta a kedvesét, és felkiáltott:

- Ébredj fel, kedvesem! Ha háromszor megcsókolasz, megszabadulok a varázslattól.

De Árgyélus nem ébredt fel. Reggel azt mondja a vén banya:

- Itt volt Tündérszép Ilona, de te aludtál, mint a bunda.

Másnap is úgy történt, harmadnap is.

De egyszer, amint a Vénboszorkány elbóbiskolt, Árgyélus meglátta a nyakán a sípot. Leoldotta, és kíváncsiságból belefűjt. Hát látja ám, hogy az egész cselédség elaludt tőle.

Ekkor tért észre, hogy azért aludt ő is olyan mélyen, mikor a vén banya sípolt. Most a maga nyakára akasztotta a sípot, és valahányszor a Boszorkány fel akart ébredni, ő mindannyiszor sípolt egyet. Így volt éjfélig.

Ekkor jött Tündérszép Ilona. Árgyélus háromszor megcsókolta, és azonnal az egész vár kivilágosodott, minden ajtó felnyílt, a Vénboszorkány elsüllyedt.

De hogy másodszor megcsókolta volna Árgyélus Tündérszép Ilonát, előbb tizenegyszer pofon vágta.

- Ez azért van, mivel te tizenegy játszótársadat pofon vágta, mikor igazat mondtak.

- Megérdemlem - rebegte Tündérszép Ilona.

Ekkor Árgyélus karjába vette Tündérszép Ilonát, felhúzta a köpönyegét és bocskorát, ostorával egyet csattantott.

- Hipp-hopp! Ott legyenek, ahol én akarok, legyenek az apám várában!

Azonnal odarepültek egy szempillantás alatt.

Árgyélus hatalmas király lett, Tündérszép Ilona hatalmas tündér; ha meg nem haltak, most is élnek.

3.2. Tündérszép Ilona és Árgyélus

Csoport: 5–6–7 éves gyermekek

Előzménye: A gyermekek már jól ismerik a mesét.

Sikerkritérium: A két óvodapedagógus együtt játszik a gyermekekkel.

Az óvodapedagógusok szerepbe lépnek.

Tér: csoportszoba, közepén egy nagy szőnyeg.

Idő: 30–35 perc

Eszközök: nagyméretű csomagolópapír, zsírkréta, fekete kendő, 2 palást, 2 korona, 1 fehér kendő

Fejleszti: – a szóbeli kifejezőkészséget, improvizációs képességeket,
– mesei fordulatok átélését,
– a mesei visszatérő elemek közvetlen megtapasztalását,
– a mese egyes részleteinek felidézésének képességét.

Szerepek: Tündérszép Ilona, Árgyélus, boszorkány, Öreg király

3.2.1. Bemelegítő, kapcsolatteremtő játék

A gyermekek a csoportszoba közepén, egy nagyméretű szőnyegen helyezkednek el, körben.

Minden gyermek áll. Az egyik óvónő a kör része, a másik a magánót kezeli.

Feladat: Mindenki figyelje meg, hogy ki mellett áll és hol helyezkedik el a körben.

Zenére indul a tánc.

Feladat: A zene ritmusára az egész csoportszobát betöltő mozgás elindítása. (A reneszánsz zene kiváló hangulatot és határozott ritmust ad a táncos hangulat megteremtéséhez.)

Ha a zene elhallgat, minden gyermek keresse meg a helyét az eredeti körben.

(3-szor, 4-szer eljátsszuk a játékot.)

3.2.2. Beszélgetés, a játék indítása

A gyermekek körben ülnek a szőnyegen az 1. óvónő is a kör része. Amint leültek a gyermekek a szőnyegre, a 2. óvónő sietve érkezik kint-ről és kezében egy nagyméretű borítékot tart.

2. óvónő: Gyerekek, most hozta a postás bácsi ezt a levelet! Vajon kinek küldték?

(A borítékon a csoport jele található, pl. egy nagy számóca rajz – Számóca csoport)

Magyarázat: A gyerekek rövid idő alatt kitalálják, hogy a csoport jele található a borítékon és a levél az egész csoportnak szól.

1. óvónő: (Kiveszi a levelet a borítékból és hangosan felolvassa a gyermekeknek.)

– Felhívás! Legkisebb gyermekem Árgyélus királyfi elindult Tündérszép Ilona megkeresésére, de már 1 éve nem adott életjelt magáról. Megparancsolom, hogy minden élő ember Meseországba induljon Árgyélus királyfi keresésére.

Annak adom fele vagyonomat, aki megtalálja Árgyélus királyfit és visszahozza őt a királyi kastélyba. (Aláírás: az Öreg király)

2. óvónő: Mit csináljunk most gyerekek, merre keressük Árgyélust? A Kerek erdőben, az Üveghegy irányában, vagy az Óperenciás tengeren, talán a Három hegy mögött?

Magyarázat: A gyermekek ötleteket mondanak, hogy merre induljunk el, merre van a Kerek erdő, az Üveghegy, az Óperenciás tenger és a Három hegy.

3.2.3. Csoportalakítás, közös rajz

Négy csoportot alakítunk a gyermekekből és minden csoportnak adunk egy nagyméretű csomagolópapírt és zsírkretát.

A gyermekeknek az a feladata, hogy lerajzolják azokat a helyszíneket, amerre keressük majd Árgyélus királyfit. (Négy nagyméretű rajz készül: Kerek erdő, Üveghegy, Óperenciás tenger, Három hegy)

Magyarázat: Az elkészült rajzokat a gyermekek szemmagasságában elhelyezzük a csoportszobában.

3.2.4. Repüljünk el Meseországba!

A gyermekek újra körben ülnek a szőnyegen.

1. óvónő: Gyerekek, repüljünk el Meseországba! Tudok egy

varázsigét, amellyel mindnyájan Meseországba juthatunk! Csiribi... biri..., csiri..., nagy baj van elfelejtettem, most mi lesz? Ki tud egy másikat mondani?

Magyarázat: A gyermekek több varázsigét is felsorolnak, egyet kiválasztunk, és azt mindnyájan mondjuk. (Pl. hókusz-pókusz-abrakadabra, repülünk Meseországba!)

3.2.5. Pantomimjáték

A gyermekek utánózzák az óvónő mozgását. Közösén eljátsszák, hogy repülnek, fúj a szél, majd meglátják Meseországot.

2. óvónő: Gyermekek, aki már látja Meseországot, az kiáltson egy nagyot!

3.2.6. Meseország kapuja – ötletbörze

1. óvónő: Nézzétek gyermekek milyen hatalmas nagy Meseország kapuja! Hogy megyünk be rajta? (Az óvónő pantomim mozdulatokkal eljátssza, hogy milyen nagy a kapu.)

Magyarázat: A gyermekek ötleteket mondnak, hogy hogyan jutnának be a kapun, ami zárva van. (Pl. kulccsal, varázskulccsal)

2. óvónő: Tényleg, itt volt a zsebemben a kulcs, mikor elindultunk. Mindjárt elő is veszem!

Magyarázat: Eljátssza, hogy keresi a kulcsot, de nem találja.

1. óvónő: Gyermekek, menjetek és nézzetek szét, hátha megtaláljátok a kulcsot!

Magyarázat: A gyermekek eljátsszák, hogy keresik a kulcsot a csoportszobában.

Sorra belepróbáljuk a zárba a megtalált kulcsokat, de nem nyitja egyik sem. Rövid játék után, az egyik gyerek kulcsára megállapítjuk, hogy ezt a kulcsot kerestük.

3.2.7. Az ajtó kinyílik

(Az 1. óvónő szerepbe lép: magára teríti a kendőt és ő lesz a boszorkány.)

2. óvónő: Gyerekek mondjuk el a közös varázsigénket és próbáljuk kinyitni az ajtót. De nagyon vigyázva nyissuk ki, mert ha az ajtó nyikorogni kezd, a boszorkány felébred!

Magyarázat: A gyerekek közösen mondják a varázsigét, és közben eljátsszák, hogy a kulccsal nyitják a zárat. Az 2. óvónő a hangjával ajtónyikorgást utánoz.

1. óvónő (boszorkány szerepében): Hol jártok itt, ahol a madár se jár, és hogy mertek engem felébreszteni? Rögtön kövé varázsollak beneteket!

2. óvónő: Árgyélus királyfit keressük, nem hallottatok felőle?

1. óvónő (boszorkány): Én nem hallottam felőle, de induljatok utának a Kerek erdő felé (a Kerek erdő rajzára mutat), hátha arra ment!

Magyarázat: A gyermekek eljátsszák, hogy elindulnak az erdő felé, mennek, mendegélnek, mint a mesében szoktak a szereplők.

3.2.8. Kerek erdő – első próba

2. óvónő: Gyerekek most mindnyájan fák vagyunk, a Kerek erdő fái. Álljatok körbe, és emeljétek a karotokat magasba! A karotok lesz a fa koronája. Nagyon fúj a szél az erdőben. Hajladoznak a fák. Most kicsit fúj a szél, most ti is csak kicsit hajladozzatok!

1. óvónő: Minden gyermek vállát egymás után megérinti az óvónő, és ezt kérdezi: – Te milyen fa vagy ebben a csodálatos erdőben? (A gyerekek különböző csodás dolgokat mondanak – ezüstfa, aranyfa stb.)

2. óvónő: Megérkeztünk a Kerek erdőbe! Nagyon elfáradtatok? Egy kicsit megpihenünk ezen a tisztáson! Üljetek le és vegyétek elő az elemózsiás táskátokat! Mondjátok el, milyen enni és innivalót hoztatok magatokkal! Játsszátok el, hogy megeszitek és megisszátok a sok finomságot!

Magyarázat: A gyerekek felsorolják, hogy mit hoztak magukkal enni és inni: szendvicset, üdítőt stb.

1. óvónő: Hoztam magammal almát. Nagyon szeretem, otthon megmostam, így máris beleharapok! Juj, ez kukacos!

Magyarázat: Az óvónő arcjátékkal eljátssza, hogy nagy boldogan beleharap az almába, de észreveszi, hogy kukacos. Akkor jó az arcjáték, ha kellő módon tudja érzékeltetni arcjátékával a boldog és a csalódott arckifejezés közötti különbséget.

A gyerekek is eljátsszák az almaevést.

2. óvónő: Induljunk tovább, mert nagy út áll előttünk! Merre menjünk gyerekek?

Magyarázat: A gyerekek maguk eldöntik, hogy az Üveghegy felé, vagy az Óperenciás tenger felé induljanak tovább.

3.2.9. Üveghegy – második próba

1. óvónő: Nézzétek gyerekek, milyen magas az Üveghegy, nem is látom a tetejét. Milyen az Üveghegy oldala, hogy menjünk fel rá?

Magyarázat: A gyerekek ötleteket mondanak, hogyan tudnánk feljutni a hegyre. Megbeszéljük, hogy milyen a hegy oldala (csúszós, sima stb.)

Magyarázat: A gyermekek eljátsszák, miként jutnak fel az Üveghegyre. (Tapadó koronggal, köteleket dobunk a tetejére és felmászunk a kötélen stb.)

2. óvónő: Nézzétek gyerekek, innen a hegy tetejéről ellátni az Óperenciás tengerig, csússzunk le a hegyről és induljunk tovább!

Magyarázat: A gyerekek eljátsszák, hogy lecsúsznak a hegyről.

3.2.10. Óperenciás tenger – harmadik próba

(A gyermekek a szőnyeg körül állva helyezkednek el.)

1. óvónő: Milyen hatalmas ez a tenger és mennyi állat él benne! Milyen állatot láttok a vízben gyerekek?

Magyarázat: Az óvónő minden gyermeket megérint és meghallgatja a válaszukat. A gyermekek nagyon sok vízben élő állatot tudnak felsorolni (bálna, cápa stb.).

2. óvónő: Hogyan keljünk át ezen a hatalmas tengeren? Ki, milyen módon jutna át a túlsó partra?

Magyarázat: A gyerekek többféle megoldást felsorolnak: hajóval, tutajjal, repülővel, szárnyas lóval stb. A gyerekekkel megszavaztatjuk, hogy mivel keljünk át az Óperenciás tengeren, amelyik javaslat a legtöbb szavazatot kapta az lesz a megoldás.

(Pl.: tutajjal – Eljátsszuk mimes játékkal, hogyan épül a tutaj. Fát vágunk, levágjuk az ágait, összekötözzük, vitorlát feszítünk ki.)

1. óvónő: Mindenki üljön fel a tutajra! Nagyon kapaszkodjatok, mert hullámszik a tenger!

Magyarázat: Eljátsszuk a szőnyegen ülve a tenger hullámszását, a tengeren való átkelést.

3.2.11. Három hegy – negyedik próba

2. óvónő: Nézzétek gyerekek, itt állunk a „Három hegy” előtt. Emlékeztek, a Tündérszép Ilona és Árgyélus mesében mi történt a Három hegy mögött?

Magyarázat: A gyermekek elmesélik, hogy három ördög veszekedett.

1. óvónő: Miért és min veszekedtek az ördögök?

Magyarázat: A gyerekek elmesélik: – Az ördögök nem tudtak megosztani az oston, a bocskoron és köpönyegen.

2. óvónő: Nézzétek gyerekek, mit találtam itt a bokorban! Itt van az ostor, a köpönyeg, és a bocskor is. Gyorsan vegyük magunkra és mondjuk el a varázsigét!

Magyarázat: A gyermekek eljátsszák, hogy felveszik a lábukra a bocskort, magukra veszik a köpönyeget, és az ostorral csattintanak.

(mimes játékkal)

1. óvónő: „Hókusz, pókusz, abra-ka, dabra.” Hipp-hopp ott legyek, ahol akarok, legyünk Tündérszép Ilona várában, Tündérorszáiban!

3.2.12. Tündérország

2. óvónő: Nézzétek gyerekek, milyen szép Tündérország! Milyen színben pompáznak a fák, a virágok, a kastély? Milyen csodás dolgokat láttok Tündérországbán?

Magyarázat: A gyerekek színeket sorolnak fel: arany, ezüst, kék, fehér stb. Csodás mesében szereplő állatokat sorolnak fel (szárnyas ló stb.).

1. óvónő: Gyerekek, halljátok a tündérek énekét?

Magyarázat: A két óvónő a lányokkal kört alakít, és énekelni kezd, közben táncmozdulatokat végeznek. (Tündérek tánca)

2. óvónő: Tündérek, hol van Árgyélus és Tündérszép Ilona? Az Öreg király már nagyon várja őket! Jöjjenek velünk haza!

Feladat: Árgyélust és Tündérszép Ilonát választunk „örjáték”-kal.

3.2.13. Az „örjáték” leírása

(Tündérszép Ilona választáskor csak a lányok játsszanak, Árgyélus megválasztásakor csak a fiúk.)

Őr lesz az 1. óvónő. A gyerekek a szőnyeg egyik szélén vonalban helyezkednek el, az őr a szőnyeg másik szélén, háttal a játékosoknak. Az őr háttal állva ezt mondja, 1, 2, 3, STOP. Ez alatt a játékosok elindulnak az őr felé, de a STOP szóra szoborrá kell válniuk. Az őr megfordul és azt a játékost, amelyik mozog, lehívja a játéktérre. A játékot addig játsszuk, amíg valamelyik gyermek megérinti az Őrt. Az lesz a győztes (a lányok közül Tündérszép Ilona, a fiúk közül Árgyélus), aki a leghamarabb megérinti az őrt.

2. óvónő: (Tündérszép Ilona vállára terít egy fehér kendőt, Árgyélus fejére pedig egy koronát tesz.)

Hol jártatok eddig, ahol a madár sem jár?

(Két gyermek spontán elmeséli, hogy merre jártak, amíg ide eljutottak.)

Már az egész világot bejártuk értetek! Gyertek, menjünk haza az Öreg királyhoz! Nagyon vár benneteket!

Elmondom a varázsigét, és máris odarepülünk, ahová akarunk.

Hókusz, hókusz... hó... hó... Gyerekek, elfelejtettem! Segítsetek elmondani a varázsigét!

Magyarázat: Közösén elmondjuk a varázsigét és eljátsszuk, hogyan repülünk vissza a szelek szárnyán az Öreg király várába.

3.2.14. Az Öreg király vára

1. óvónő: (Koronát tesz a fejére, és egy palástot terít a vállára. Idegesen járkál a szobában fel és alá, közben ezt mondja:

– Hol lehetnek már ezek a gyerekek, hol lehetnek már ezek a gyerekek?

2. óvónő: Megjöttünk Öreg király, megtaláltuk Tündérszép Ilonát és Árgyélust. Nem volt könnyű feladat, sok próbát kellett kiállniuk a gyerekeknek!

1. óvónő: (Öreg király szerepében) Jaj de boldog vagyok gyermekeim, hogy hazajöttetek! Nagy lakodalmat csapunk és itt élünk együtt boldogan a kastélyomban.

2. óvónő: Ásó, kapa és a nagyharang válasszon el benneteket! Gyerekek, táncoljunk a lakodalomban! (Ismét felhangzik a reneszánsz zene, mely a paloták hangulatát idézi.)

Magyarázat: A gyermekekkel kört alakítunk, énekelünk, majd párokban tánclépéseket végzünk: Hopp Juliska... stb.

3.2.14. Csemegézés (Lakodalom)

1. óvónő: (Öreg királyként) Gyerekek, a lakodalomban nem csak táncolni szoktak, hanem enni és inni is. Csapjunk nagy lakomát!

Magyarázat: Kézmosás után az előre megterített asztaloknál eljátsszuk, hogy lakodalomban eszünk, iszunk. A dajka néni által előkészített sokféle, az évszaknak megfelelő gyümölcsöt fogyasztunk el, és ivólevet iszunk.

A Didergő király

Mese, mese, mátká, pillangós határba:
Volt egyszer egy király Nekerese országba.
Nevenincs királynak nagy volt a bánata,
Csupa siralom volt éjjele, nappala.
Hideg lelte-rázta, fázott keze-lába.
Sűrű könnye pergett fehér szakállába:
"Akármit csinállok, reszketek és fázom,
Hiába takargat aranyos palástom!
Aki segít rajtam: koronám, kenyerem
Tőle nem sajnálom, véle megfelezem!"

Százegy kengyelfutó százket felé szaladt,
Tökszárdudát fújtak minden ablak alatt:
"Ki tud orvosságot a király bajáról,
Hol az a bölcs ember, aki jót tanácsol?"
Adott is ezer bölcs ezeregy tanácsot.
De együtt se ért az egy falat kalácsot.
Didergő királynak csak nem lett melege,
Majd megvette szegényt az Isten hidege.
Körmét fúvógatta, keserűn köhintett,
Bölcs doktorainak bosszúsan legyintett:
"Bölcsekkel az időt ne lopjuk, azt mondom,
Hívjátok elő az udvari bolondom!"

"Hallod-e, te bolond, szedd össze az eszed,
Adj nekem tanácsot, akárholnan veszed."
"Teli van énnálam ésszel a szelence:
Hideg ellen legjobb a meleg kemence.
Gyújtass be csak, komám" - nevetett a bolond,
S nevetett köntösén a sok arany kolomp.

Kergeti a király ki a sok léhűtőt:
Hozzák fülönfogva az udvari fűtőt!
"Hamar cédrusfával a kandallót tele,
Urunk-királyunknak attól lesz melege!"
Nagy volt a kandalló, akár egy kaszárnya,
El is égett benne vagy száz cédrusmáglya.
Sergett is a király előtte, megette,
Utoljára mégis csak azt dideregte:
"Fűtsetek, mert megvesz az Isten hidege,
Már a szakállam is csak úgy reszket bele!"

Nyöszörög a fűtő: "Felséges királyom,

Életem-halálom kezedbe ajánlom,
Most dobtam bele az utolsó forgácsot,
Jó lenne hívatni az udvari, ácsot!"

Nekibúsult erre a didergő király,
Szigorú paranccsal a kapuba kiáll:
"Vágjátok ki kertem minden ékességét,
A szőlő szőlőnek arany venyigéjét,
A mosolygó almát, a csengő barackot,
Hányjátok a tűzre minden kis harasztot!
Széles ez országban amíg erdőt láttok,
Kandallóm kihúlni addig ne hagyjátok.
Jaj, mert mindjárt megvesz az Isten hidege,
Csak úgy kékellik már az ajkam is bele!"

Csattognak a fejszék, sírnak erdők, berkek,
Recsegnek, ropognak a gyümölcsös kertek.
Sok lakójuk fejét bujdosásnak adta,
Fészkit ezer madár jajgatva siratta.
A rengeteg fákból egy szál se maradt ott,
Aranyos kandallón mind elparazsallott.
Didergő királynak de minden hiába,
Nyögve gubószik be farkasbőr bundába:
"Fűtsetek, mert megvesz az Isten hidege,
Csak egy fogam van már, az is vacog bele!"

Nekeresdországban van is nagy kopogás,
Ripegés-ropogás, siralom, zokogás.
Dolgozik a csákány, fűrész, balta, horog -
A király ajtaja egyszer csak csikorog.
Betipeg egy lányka, icike-picike,
Gyöngyharomat tündöklök lenvirágszemibe.
Az ajaka kláris, a foga rizskása,
Csacsog, mint az erdő zengő muzsikása:

"Ejnye, de rossz bácsi vagy te, király bácsi!"
Megfordul a király: "Ácsi, kislány, ácsi!
Azt se tudom, ki vagy, soha se láttalak,
Mért haragszol reám? Sohse bántottalak!" -
Kerekre nyitotta a csöppség a szemét:
"Minek szedtetted le a házunk tetejét?
Hó is hullongázik, eső is szemezik,
A mi padlásunkra az most mind beesik;
Elázik a bábum kimosott ruhája,
Vasárnap délután mit adok reája?"

Mint amikor nap süt a jeges eresze,
A király jégszive harmatot ereszte.
Szemében buggyan ki szívének harmatja,
Szöghaját a lánynak végigsimogatja:
"Ne félj, a babádat ruhátlan nem hagyom,
Bíborköntösömet feldaraboltatom.
Bársonyrokolyája, selyem főkötője,
Lesz ezüstkötője, aranycipellője!"

Most már meg a kislány mondta azt, hogy "ácsi!
Mégiscsak jó bácsi vagy, te király bácsi!"
Örömben ugrált, tapsikolt, nevetett -
S didergő királynak nyomban melege lett!
A tükörablakot sarokra nyitotta,
Városa lakóit összekurjantotta:
"Olyan meleg van itt, hogy sok egymagamnak,
Juttatok belőle, aki fázik, annak!"

Tódult is be nyomban a sok szegény ember,
A márvány-téglákon nyüzsgött, mint a tenger.
Ki is szorult tőlük király a konyhára,
Rájuk is parancsolt mindjárt a kuktákra:
"Asztalt terígetni, ökröt sütőgetni,
Fussatok a hordót csapra ütőgetni,
Ily kedves vendég még nem járt soha nálam,
Mint a saját népem - nagy Meseországban..."

3.3. A didergő király

Csoport: 5–6–7 éves gyermekek

Előzmények: A gyermekek már jól ismerik a mese történetét

Sikerkritérium: A két óvodapedagógus együtt játszik a gyermekekkel

Tér: Csoportszoba, közepén egy nagy szőnyeg

Idő: 30–35 perc

Eszközök: szék, kabát, korona, kendő

Fejleszti:

- a empátiát,
- a kommunikációt,
- a fantáziát,
- a szókincset,
- a finommotorikát,
- a zenei hallást,
- a művészetek összekapcsolásának képességét.

Szerepek: Didergő király, kislány

3.3.1. Lazító játék

(Vivaldi: Négy évszak című művéből a tél zenéje szól hangkazettáról.)

A gyermekek a csoportszobában a szőnyegen helyezkednek el, hátukon fekszenek, nyugalmi állapotban.

2. óvónő: Gyerekek, hallgassátok meg ezt a csodálatos zenét! A zene elhallgatása után, próbáljátok meg felidézni, hogy milyen évszokról szólhatott a zene!

3.3.2. Beszélgetés – tél hangulatának érzékeltetése

1. óvónő:

– Gyerekek, melyik évszak jutott eszetekbe a zene hallgatása közben? (TÉL)

– Meséljétek el, hogy mire gondoltatok?

3.3.3. Rajzolás bekötött szemmel (a zene és a rajz összekapcsolása)

Minden gyermek két színt választhat az előkészített színes zsírkkréták közül, amelyik a telet juttatja eszébe. A gyermekek elmondják, miért azt a két színt választották.

A/4-es méretű rajzlapot adunk minden gyermeknek.

A gyermekek szemét bekötjük egy sállal vagy kendővel.

Újra bekapcsoljuk a zenét és a feladat a következő:

2. óvónő: Gyerekek, újra megszólal a zene, arra kérlek benneteket, hogy a két színnel egyszerre, mindkét kezetekben lévő zsírkkrétával rajzoljatok a lapra, vonalakat és pontokat!

Magyarázat: kb. 2–3 percig hallgatjuk a zenét, ezután az elkészült rajzokat feltesszük a csoportszobában. (szemmagasságban)

3.3.4. A játék indítása, szöveges improvizációs játék

(A gyermekek a szőnyegen félkörben ülnek.)

1. óvónő: (Kintről érkezik, kezébe dob van.)

Dobol, és közben ezt kiáltja: Közhírré tétetik, hogy a király nagyon fázik! Éppen ezért, Nekeresdország minden lakója a Didergő királynak köteles tűzre valót vinni, bármi legyen is az!

Aki nem teljesíti a király parancsát, annak erőnek erejével leszedik, még a háza tetejét is. (Dob szó)

2. óvónő: Hallottátok gyerekek mit dobolt ki a kis bíró!

Most mit csináljunk, kinek van még otthon tűzifája?

Magyarázat: A gyerekek különböző ötleteket mondanak, hogy van-e még otthon fa, amit el tudnak vinni a királynak. A gyerekek sorolják fel, mi lehet fából!

1. óvónő: Induljatok emberek békével, és hozzátok ide a falu közepére a királynak szánt sok-sok fát! Elvisszük a palotába, hátha nem fog fázni őfelsége.

Magyarázat: A gyermekek eljátsszák, hogy hazamennek, és tűzre valót keresnek a király számára. Az óvónő mindenkitől megkérdezi, hogy mit hozott otthonról. (kerítés lécet, szekrényt, ajtót stb.)

3.3.5. A falu apraja és nagyja felviszi a király palotájába a sok összegyűjtött fát (mímes–szöveges–improvizációs játék)

1 óvónő: (Odalép a tűzifát „kereső” a 2. óvónőhöz, és megszólítja. Mindkét óvónő szerepbe lép.)

1 óvónő: Jó napot szomszédasszony! Hát magának volt még fája az udvarban? Azt hittem már mindent eltűzeltek ezen a hideg télen?

2. óvónő: Jó napot Mariskám! Tudja, alig bírtam már összeszedni ezt a kis fát az udvarban.

1. óvónő: Én már a Csengő barackfámat vágattam ki, Béla fiammal, hogy eleget tudjak tenni a király parancsának. Ugye Bélám így volt?

Magyarázat: Odalép egy kisfiúhoz és megérinti a vállát jelezve, a gyermekekhez intézte a kérdést. A kisfiú válaszol: Igen édesanyám.

1. óvónő: Mivel vágtad ki ezt a nagy fát lelkem, szentem?

Magyarázat: A kisfiú elmeséli, hogy hogyan vágta ki a fát.

2. óvónő: Falubeliek! Mivel vigyük a király palotájába ezt a sok fát?

Magyarázat: A gyermekek ötleteket adnak, mivel szállítsák a fát. (kocsival, lovas kocsival, teherautóval stb.)

1. óvónő: Pakoljuk fel erre a nagy kocsira a sok tűzifát, és menjünk mi is fel a királyi palotába!

Magyarázat: A gyerekek és az óvónők eljátsszák mímes játékkal, a fa felrakását a kocsira és elindulnak a várba.

3.3.6. A tűzrevaló mind elfogyott... (szöveges–improvizációs játék)

Magyarázat: A középén elhelyezett szőnyeg egyik szélére tesszünk egy felnőtt széket (trónt), a szőnyeg másik szélén helyezkednek el a falu lakói.

1. óvónő: (Fején korona, vállán palást. A trón előtt fel alá járkálva vacog, a Didergő király szerepét játssza.)

– Jaj de fádom, jaj de fádom, megvesz az isten hidege, már egy fogam van az is jajgat bele. Fűtő, hol vagy?

2. óvónő (Az udvari fűtő szerepében)

– Felséges királyom, életem, halálom kezébe ajánlom! Most dobtam be az utolsó forgácsot, jó lenne hívatni az udvari ácsot!

1. óvónő: Mi ez a zaj? (Eljátssza, hogy kinéz az ablakon.)

Mit akar itt ez a sok ember? Mi ez a sok fa? Engedd be őket a palotába!

2. óvónő: Falusiak, szépen sorban járuljatok a király elé!

Magyarázat: A gyermekek egymás után jönnek a király elé, mindegyiket megszólítja a király. A gyermekek a megszólításnak megfelelően válaszolnak a királynak.

– Jó napot bátyámuram! Hány éves?

Válasz: pl.: 60 éves vagyok és Péter bácsi a nevem.

A feladat az, hogy úgy válaszoljon a gyermek a feltett kérdésre, mint az, akinek a szerepébe képzeletben magát.

– Jó napot asszonyság, maga is fát hozott a kandallómba? Miért hozta el a fát? Maradt még otthon is tűzre való?

– Fiatal ember maga is tűzre valót hozott? Mivel foglalkozik, mi a szakmája? Mivel jött fel a palotába? Van-e felesége? Hogy hívják?

2. óvónő: Felséges királyom, a tüzelő mind elfogyott, az is, amit a falusiak hoztak!

1. óvónő: Megparancsolom, hogy minden ház tetejét szedjék le a katonák! Ne kíméljenek egyetlen egyet sem! Jaj, de fázom, ja de vacogok!

2. óvónő: (Most egy falusi szerepében)

Menjünk emberek haza, itt már nincs mit tenni! A király leszedeti a házunk tetejét! Mi lesz most velünk, mi lesz most velünk? (jajgat és sír)

Magyarázat: Az óvónő most egy falusi szerepében játszik és elvezeti haza az embereket. Együtt sírnak, rínak.

3.3.7. Szoborjáték

Feladat: A gyermekekkel csoportokat alakítunk.

5–6 gyermek lesz egy csoportban. Minden csoport egy család.

A családok maguk között kiosztják a szerepeket: ki lesz az apa, anya, kislány, kisfiú, nagymama, nagypapa.

Feladat: Szoborcsoportokat alakítanak a „családok”. Szomorúak a családtagok, mert leszdték a házuk tetejét.

Minden családot megkérdezzük, ki milyen szerepet vállalt.

A kislányszerepet vállaló gyermekek közül választjuk ki a következő játék szereplőjét.

3.3.8. Betipeg egy lányka icike-picike... (szöveges–improvizációs játék)

Magyarázat: A gyermekek körben állnak a szőnyegen, felemelt karral megformázzák a királyi palotát. A palotában, a gyermekek alkotta körön belül sétálgat a király. A körön kívül helyezkedik el a kislány.

1. óvónő: (Didergő király szerepében, fázik, és vacogva járkál)

– Megfagyok, megfagyok! Jaj, jaj megfagyok!

– Ki az, ki van ott, ki jár odakinn?

(A király két gyermek karja között kinéz: kinéz az ablakon)

– Hát te kislány, ki vagy, mit akarsz a palotámban. Miért nem mész haza a házatokba?

Magyarázat: A kislány szerepét alakító gyermek elmondja, hogy leszdték a házuk tetejét.

– Jaj de szomorú! Ezt én tettem? Milyen borzasztó! Gyere a palotámba, ülj ide az ölembe!

Magyarázat: A kislány beleül a király szerepét játszó óvónő ölébe a trónra.

– Juj, de melegem lett! Nem kell nekem ez a nagy suba és kabát!

Kislány, hívd ide a családodat és az összes falubeli embert!

Vendégül látom őket! Mondd meg nekik, hogy siessenek, mert sok finomságot sütünk, főzünk, nagy lakomát csapunk!

3.3.9. Vendégség

2. óvónő: (A kislány édesanyja szerepében)

– Gyertek emberek, hazajött a kislányom a királyi kastélyból!

– Mondd kislányom, mi történt veled a palotában?

Magyarázat: A kislány elmeséli, hogy a Didergő király már nem fázik és meghívta az embereket a kastélyba vacsorára.

2. óvónő: Menjünk a palotába, ha a király vacsorára hív bennünket, akkor nem szabad megvárakoztatni, mert még elhűl a sok finom ennivaló.

Magyarázat: Körbeállják a gyermekek a trónszéket, ahol a király ül.

1 óvónő: (Didergő király szerepében)

– Nagyon örülök, hogy eljöttetek! Kedves népem, üljünk asztalhoz!

Ne várjuk meg amíg kihűl ez a sok finomság!

Magyarázat: A gyermekek leülnek a szőnyegre és eljótsszák, hogy lakomáznak.

2 óvónő: (Vendég szerepében)

– Milyen finom ez a sült hús! (Odalép minden gyermekhez és megkérdezi tőle milyen ételt választott.)

– Uram, bátyám, maga mit eszik? Asszonyság, ízlik az étel? stb.

(A gyermekek feladata, hogy a megszólításnak megfelelő módon válaszoljanak.)

1 óvónő: (Didergő király szerepében)

– Milyen boldogság, hogy együtt lakomázom a kedves népemmel!

– De a lakomához tánc is jár!

– Gyertek, táncoljuk!

Magyarázat: A gyermekek párokat alakítanak. Közösén táncra perdülünk a játék lezárásaként. (Itt ül egy kis kosárban... ének, tánc stb.)

3. 4. Ősz-játék

Csoport: 5–7 éves gyermekek

Előzmények: A gyermekek ismerjék a Lipem-lopom kezdetű dalt és Csanádi Imre Alma című versét.

Sikerkritérium: a két óvónő együttes játéka, dajka segítségével

Tér: csoportszoba

Idő: 30–35 perc

Eszközök: őszi gyümölcsök, tálcák, kések, kalap, zakó, magnó, Vivaldi: Négy évszak – ős

Fejleszti:

- a koncentrációt,
- a kreativitást,
- a mozgáskoordinációt,
- a zenei hallást,
- a memóriát,
- a kooperációs képességet.

3.4.1. Kapcsolatteremtés zenére

Vivaldi: Ősz zenéjének hallgatása közben a gyermekek szabadon mozognak a csoportszobában.

Arra kell ügyelniük, hogy ne érjenek egymáshoz. Majd váratlanul leállítjuk a magnót, és a sétáló gyermekek belemerevednek abba a pozícióba, amelyben a csend találta őket. (koncentráció) Tovább szól a muzsika. A gyerekek most úgy menjenek el egymás mellett, hogy érjenek egymás vállához!

Ismét csend. A gyerekek megállnak.

A zene harmadik része alatt, séta közben, mindenki párt keres magának. Most a gyermekek csak a kisujjukkal kapaszkodhatnak egymásba, így választhatnak párt.

3.4.2. Vakjáték

A zene tovább szól. A feladat az, hogy a párok egyik tagja becsukja a szemét, a másik gyermek pedig úgy vezeti, hogy ne érjen semmihez és senkihez.

A zene elhallgatása után szerepet cserélnek a gyermekek, és a zene elindítása után újra a „vakvezetés” a feladat.

3.4.3. Beszélgetés

Körben ülünk a szőnyegen.

Megbeszéljük, hogy ki mit érzett, amikor a társát vezette és mit érzett, amikor őt vezették.

Óvónői kérdések:

- Mire gondoltál a zene közben?
- Milyen színeket juttatott eszedbe a zene?
- Melyik évszak jutott eszedbe a zene hallatán?

3.4.4. Postás játék

Magyarázat: Az óvónő is a kör része és az ősz „hívó szavait” egymás után súgja a gyermekek fülébe.

szó: barna – Az óvónő a mellette ülő gyermek fülébe súgja a szót. A feladat az, hogy mindenki a mellette ülőnek tovább súgja azt a szót, amit kapott.

szó: falevél

szó: sárga

szó: szőlő

szó: bordó

szó: alma

szó: eső

szó: szél

Magyarázat: A gyerekekkel megbeszéljük, melyik évszak jutott eszünkbe.

3.4.5. Mímes–improvizációs játék

1. óvónő: Gyerekek, mondjátok el, hogy melyik a kedvenc őszi gyümölcsötök!

Magyarázat: A gyerekek sokféle gyümölcsöt sorolnak fel.

1. óvónő: Úgy ennék egy kis almát!

Gyerekek, menjünk el a közeli kertbe és szedjünk egy kis almát!

Magyarázat: Az óvónő és a gyermekek eljátsszák, hogy elmennek a közeli kertbe. Létrát támasztanak a fához, felmásznak rá.

Almát szednek a ládába. (Almaszedés közben Csanádi Imre Alma című versét mondogatják.) Eljátsszák, hogy felrakják a nehéz almásládákat a kocsira. Minden gyermek elmondja, hogy mennyi láda almát szedett. Eljátsszák, hogy megmossák a csapnál az almát és megeszik. (Az óvónő pantomim játékát a gyermekek utánozzák.)

3.4.6. Szőlőszüret – dramatikus dalos játék

1. óvónő: Gyerekek, nagyon finom volt az alma, de még szívesen ennék egy kis szőlőt is. Tudok egy közeli kertet, menjünk, szedjünk egy kis szőlőt!

2. óvónő: (Fején kalap, férfi zakó van rajta, kezében csősz bot. Kintről érkezik, és hangosan méltatlankodik.)

– Nagyon nehéz élet a csősz élete, egész nap kint ülök a szőlőskertben és vigyázok, hogy senki ne szedhessen a szőlőből!

Lepihenek egy szőlőtőke mellé és inkább szundikálok egy kicsit.

Remélem senki sem zavarja meg az álmomat!

Magyarázat: Az óvónő eljátssza, hogy leül a földre és elalszik.

1. óvónő: Gyerekek elaludt az öreg csősz, menjünk és szedjünk a kertből szőlőt!

Magyarázat: A játék menete megegyezik a Lipem-lopom a szőlő című dalos játék menetével.

A dal végén beszélgetésbe elegyedünk a csősszel.

3.4.7. Szöveges–improvizációs játék: Beszélgetés a csősszel

1. óvónő: Uram, bátyám hát maga, hogy bírja ezt a kemény munkát itt a szőlőskertben?

2. óvónő: Gyerekek, nagyon nehéz az én munkám!

Egész nap itt dolgozom a hidegben, vagy a melegben és állandóan éberem kell figyelnem.

Öreg vagyok én már ehhez!

Ki vállalná helyettem a csősz mesterséget?

Magyarázat: A jelentkező gyermekek közül csőszet választunk és eljátsszuk a dalos játékot.

A dal végén újra beszédbe elegyedünk a csősszel.

(Most már gyermek játssza a csősz szerepét)

1. óvónő: – Hány éves, bátyám? Van-e családja? Hol lakik?

Magyarázat: A csősz szerepét játszó gyermek, röviden válaszol a feltett kérdésekre.

Feladat az, hogy élje bele magát szerepébe, és csőszként szólaljon meg.

3.4.8. Fénykép készítése – szoborjáték

Magyarázat: 4–6 fős csoportokat alakítunk a gyermekekből

A feladat az, hogy készítsék el a csoportok a csősz bácsi családi fotóját. Beszéljék meg a csoportok, hogy ki a csősz. Ki a felesége? Lánya van vagy fia? Van-e unokája? (Nevezzék el magukat! Pista bácsi, Marika néni, gyerekek: Kati, Béla stb.) A családi fotóhoz álljanak fel a csoportok. Ki hol áll a fényképen?

A fényképész szerepét az 1. óvónő játssza.

1. óvónő: Kérem, hogy a kedves családtagok húzódjanak egymáshoz közelebb, mert nem fér fel mindenki a képre!

Mosolyogjanak, most repül a kismadár!

2. óvónő: Most arra kérjük a családtagokat, hogy mutatkozzanak be! Mondják el, hogy hány évesek, mi a nevük és mivel foglalkoznak?

Magyarázat: A családok bemutatkoznak.

3.4.9. Közös rajz

Minden csoport kap egy nagyméretű rajzlapot.

A feladat az, hogy rajzolják le az egyes csoportok az általuk megformált család rajzát. (csősz, felesége, fia, lánya, unokái)

3.4.10. Őszi kép gyümölcsökből – csemegézés

A játék lezárásaként a kialakult csoportok (családok) őszi gyümölcsökből képet készítenek.

Magyarázat: Minden csoport kap egy-egy nagy tálcát.

A feladat az, hogy őszi gyümölcsökből készítsenek egy képet.

A kép témája: Az ős

Felhasználhatnak szőlőt, körtét, almát, szilvát, diót, mogyorót stb. A gyümölcsöket meg lehet hámozni, fel lehet darabolni stb. (Ennél a játéknál vegyük igénybe a dajka segítségét is.)

A megmaradt gyümölcsöket megmosás után közösen elfogyasztjuk.

3.5. A bánatos hercegnő – kitalált mese

Csoport: 3–7 éves gyermekek

Tér: csoportszoba

Idő: 25–30 perc

Eszközök: labda, rajzeszközök, rajzlap

Szereplők: hercegnő, mesélő

Fejleszti: – a beszédképességet,
– a kapcsolatteremtő képességet,
– a mozgáskoordinációt,
– a koncentrációs képességeket,
– a fantáziát,
– a gondolkodást,
– a ok-okozati összefüggések felismerését,
– a érzelmi azonosulás képességét,
– a empátiát.

3.5.1. Bemelegítés, ráhangolódás

Magyarázat: Körben ülünk a szőnyegen, az óvónő kezdi a játékot. Azt mondja: „vidám” és a kezében tartott labdát odadobja valamilyen gyereknek. A feladat az, hogy a vidám ellentétét mondja a gyermek. Ha jól mondott, ő irányítja tovább a játékot.

Egy másik szót mond: „világos” – dobja a labdát egy másik gyermeknek: a gyermek ezt mondja: sötét.

Feladat az, hogy nagyon sok ellentétpárt gyűjtenek a gyermekek. (irigy–jószívú, sír–nevet, öreg–fiatal, apa–anya, okos–buta)

3.5.2. Grimaszjáték

Magyarázat: Most visszatérünk az első ellentétpárhoz. A feladat az, hogy minden gyermek egyszerre vágjon vidám arcot.

Tapsra minden gyermek szomorú arcot vág.

Ezt váltogatjuk kb. 3-szor, 4-szer.

Ennél a játéknál mindenki egyszerre játszik.

3.5.3. Fényképek nézegetése

Magyarázat: A gyermekek otthonról fényképeket hoztak, ezt veszi most elő az óvónő. Egy nagy asztal körül helyezkedünk el, az asztalon szétterítve találhatók a fényképek.

Feladat: Mindenki válassza ki az általa hozott képet. Minden gyermek egymás után elmondja, hogy a fényképen szereplő emberek arca mit fejez ki. Vidám vagy szomorú.

Óvónő: Mit gondoltok gyerekek, miért szomorú vagy éppen vidám a képen látható felnőtt, gyermek? A gyermekek elmesélik, hogy miért volt a fényképen vidám, illetve szomorú anya, apa, ő, testvére, nagymama, nagypapa, barátja stb.

3.5.4. A bánatos hercegnő meséje

1. óvónő (mesélő): Élt egyszer egy nagyon szomorú hercegnő. Nem volt senkije, se apja, se anyja, se gyermeke. Soha nem mozdult ki a palotájából. Egyszer azonban megüzente a hercegnő, hogy nagy mulatságot rendez a palotában. A szomszéd falu népe látogassa meg őt a kastélyban. A falu népe el sem tudta képzelni, hogy mit akar a bánatos hercegnő. Mivel azonban soha nem látták még, ezért kíváncsiak voltak rá.

Magyarázat: A gyerekek, a falubeli emberek, a mesélővel együtt felkerekednek, és elindulnak a palotába. Ez a csoportszoba másik fele, ahol a hercegnő sétál fel alá. (2. óvónő a hercegnő szerepében)

2. óvónő (hercegnő): Látom, ti mind boldogok vagytok, én pedig nagyon bánatos vagyok. Nektek vannak testvéreitek, barátotok, rokonotok, de nekem nincsen senkim. Megparancsolom, hogy mindenki hozza el nekem azt, ami neki a legkedvesebb, különben földig romboltatom a falutokat. Nem az a lényeg, hogy minél drágább holmi legyen, amit hoztok, hanem az, hogy azt hozzátok el nekem, ami számotokra a legdrágább.

A falusiak nagy bánatosan hazamennek és a mesélővel együtt elhatározzák, hogy falugyűlést tartanak.

1. óvónő (mesélő): Találjátok ki, hogy ki mivel foglalkozik, mint falusi! Mondjátok meg a neveteket és azt is, hogy hány évesek vagytok! Mi lenne az, amire úgy érzitek, hogy a legkedvesebb a számotokra?

Magyarázat: A gyermekek sorban bemutatkoznak. Megmondják a kitalált nevüket, életkorukat és foglalkozásukat. Elmondják, hogy számukra mi lenne az a dolog, ami a legkedvesebb. (Pl.: a sofőrnek az autója, a bányásznak a csákánya, a boltosnak a pénztárgépe stb.)

1. óvónő (mesélő): Asszonyok, emberek mindenkinek eszébe jutott, hogy mi a számára a legkedvesebb, de él ebben a faluban egy olyan szegény asszony, akinek a pólyás babáján kívül nincs semmilye. Mit gondoltok, odaadhatja Kati néni a kisgyermekét a hercegnőnek?

Magyarázat: A gyermekek elmondják a véleményüket, hogy miért nem lehet elszakítani egy kisbabát az anyjától.

1. óvónő (mesélő): Emberek, menjünk fel a kastélyba és adjuk oda a hercegnőnek, ami számunkra a legfontosabb!

Magyarázat: A 2. óvónő (mesélő) és a gyermekek felmennek a palotába, és sorra a hercegnő elé járulnak. Bemutatkoznak, mint aki a faluban lakik. Megmondják a kitalált nevüket és azt, hogy mivel foglalkoznak. (Pl.: Béla bácsi vagyok, 50 éves favágó, Éva néni vagyok, 40 éves fodrász stb. (Elmondják, hogy mit hoztak magukkal és miért az a számukra a legdrágább. (Pl.: Béla bácsi a baltáját hozta el, mert azzal tud fát vágni; Éva néni az ollóját, mert azzal vágja az emberek haját stb.)) Mindenkit meghallgat a hercegnő, de hirtelen eszébe jut, hogy valaki hiányzik a falubeliek közül.

2. óvónő (hercegnő): Szép, szép, hogy ennyi minden elhoztatok nekem, de valaki még hiányzik a faluból! Miért nem jött el mindenki? Mentem földig romboltatom a falutokat!

Magyarázat: A gyerekek elmondják: – Kati néni otthon maradt, mert nem lehet a kisbabáját egyedül hagyni. Az ember nem adhatja oda senkinek a gyermekét. Egy pólyás baba nem lehet ajándéktárgy.

Minden gyermeknek szüksége van az anyjára és az anyának a gyermekére.

2. óvónő (hercegnő): Olyan szépen elmondtátok, hogy miért nem adhatja oda egy anyja a gyermekét! Magam is belátom, hogy lehetetlent kértem. Tartsa csak meg a Kati néni a gyermekét és nevelje fel egészségesben! Ti is menjetek haza békességben és vigyétek haza az ajándékokat is, amit nekem hoztatok!

Ezután azonban sokszor ellátogatok majd a falutokba, és én viszek majd nektek igazi ajándékot.

3.5.5. Mit vigyen ajándékba a hercegnő a falubelieknek? (rajz)

Feladat: Minden gyermek lerajzolja, hogy milyen „igazi” ajándékot szeretne kapni a hercegnőtől?

(Változatos technikákkal rajzoljanak a gyermekek: zsírkréta, színes ceruza, festék stb.)

3.5.6. Adok neked...

Magyarázat: A játék lényege, hogy ajándéktárgyakat mondanak a gyermekek, hol vidáman, hol szomorúan. Amelyik gyermeknek adták az ajándékot annak ellentétesen kell válaszolnia.

Aki elvéti az áll a kör közepére.

A gyerekek körben állnak, a kör közepén áll a játékvezető.

A játékvezető vidáman ezt mondja:

Adok neked egy labdát!

(Odadobja valakinek a kezében lévő labdát.)

Az a gyermek, akinek dobták a labdát, szomorúan válaszol.

– Kaptam egy labdát!

A játékvezető új tárgyat talál ki:

Adok neked egy babát! – mondja szomorúan.

Közben valakinek odadobja a kezében lévő labdát.

A kiválasztott gyermek vidáman mondja:

– Kaptam egy babát.

A játék lényege az, hogy vidám és a szomorú váltsa egymást.

Mindig új tárgyat kell kitalálnia a játékvezetőnek.

Felhasznált Irodalom:

1. **GELENCSÉRNÉ TAMÁSI MÁRTA** – *Hang-Érint-Ő program*
<http://gondolkodjegyesszegeesen.hu/meselj-jatsz-alkoss/hang-erint-o/>
2. **MOLNÁRNÉ LÓCZI TÜNDE**(1996): *Drámajáték az óvodában* Szeged, KOMA Kiadó