



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM

**VZDELÁVANÍM
PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV
K INKLÚZII MARGINALIZOVANÝCH
RÓMSKYCH KOMUNIT**



Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

Kód ITMS: 26130130051

číslo zmluvy: OPV/24/2011

Metodicko – pedagogické centrum

Národný projekt

**VZDELÁVANÍM PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV
K INKLÚZII MARGINALIZOVANÝCH RÓMSKYCH KOMUNIT**

Zuzana Fašková

Hry a úlohy v tvorivej dramatike 2. ročník

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum,
Ševčenkova 11, 850 01
Bratislava

Autor UZ: Mgr. Zuzana Fašková

Kontakt na autora UZ: Spojená škola, Hlavná 1,
976 56 Pohronská Polhora,
krs@zsppolhora.edu.sk

Názov: Hry a úlohy v tvorivej dramatike
2. ročník

Rok vytvorenia: 2013

**Oponentský posudok
vypracoval:** PaedDr. Drahomíra Tereňová

ISBN 978-80-8052-633-7

Tento učebný zdroj bol vytvorený z prostriedkov projektu Vzdelávaním pedagogických zamestnancov k inklúzii marginalizovaných rómskych komunít. Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov Európskej únie.

Text neprešiel štylistickou ani grafickou úpravou.

Obsah:

1. Hry a úlohy k tematickému celku Dramatické hry..... s. 4-6
2. Hry a úlohy k tematickému celku Sociálne zručnosti, zmyslové vnímanie
..... s. 7-9
3. Hry k tematickému celku Rytmus..... s. 10
4. Hry a úlohy k tematickému celku Improvizácia.....s. 10-11

1. Dramatické hry

HRA: KTO SOM?

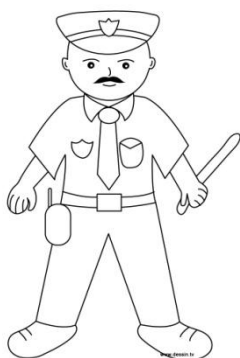
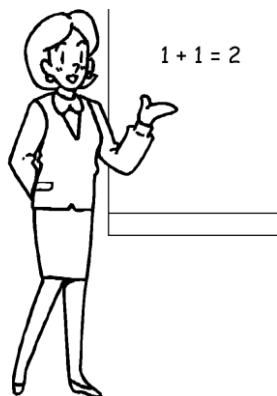
Postup: Žiaci si v kruhu podávajú nejakú hračku (napr. plyšovú). Kto drží hračku v ruke, musí sa predstaviť a povedať nejakú svoju vlastnosť začínajúcu sa na prvé písmeno krstného mena. (napr. Ja som Zuzka zlatá, Miško milený,...) Obmena: môžu hovoriť čo radi robia, vymýšľať slová na začiatkové písmeno priezviska, môžu si vybrať žiaka, ktorému vlastnosť vymyslia,...

Na záver sa spoločne porozprávajú, či bolo ťažké vymýšľať vlastnosti na určité písmeno, ktorá z obmien bola najťažšia,...

ŠKOLA

1. Vymaľuj tých ľudí, ktorých môžeš stretnúť v našej škole





2. Zakružkuj tabuľky s nápismi, ktoré môžeš nájsť v našej škole. Tie, ktoré do školy nepatria, preškrtni.

Riaditeľňa

Únikový východ

Priechod pre chodcov

Telocvičňa

Jedáleň

Potraviny

Zborovňa

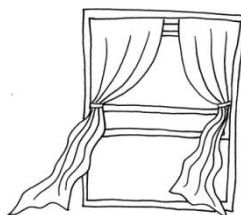
Reštaurácia

1. B

3. Nakresli našu školu.

Jeseň pani bohatá

(báseň)



Jeseň pani bohatá, farbí stromy do zlata,
premaľúva celý sad, zletel vietor šiky – miky,
hojdá všetky konáriky, vraj by stromy zoblieť rád.

Vyhúta on celý čas, ide zima , bude mráz,
pomrznú tam zaiste, ale strom mu rozosmiaty,
ako dáky peniaz zlatý, púšťa len list po liste.

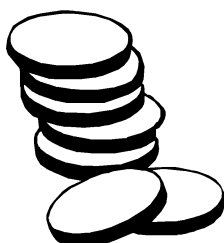
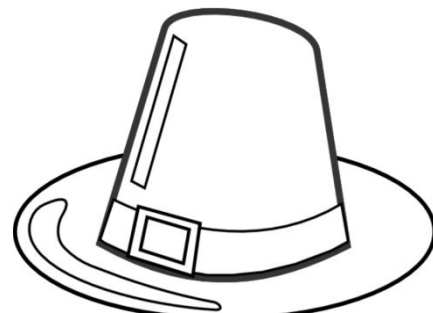
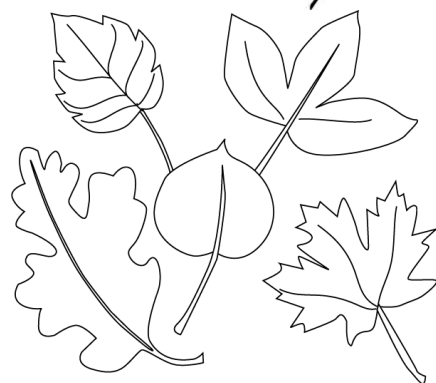
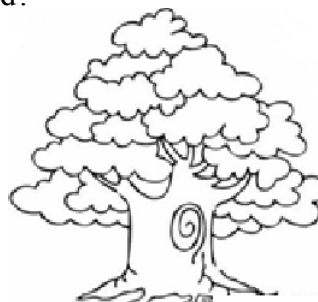
Na polici v komore, stojí vojsko v pozore
a do okna nakúka a to vojsko na parádu,
to sú plody z nášho sadu, krásne žlté jablká.

Vojde Evka maličká, v žltých vlásokoch mašlička,
vyskočí a povie jaj, žltý jačmeň, žlté žitko,
Žltá tráva, žlté sitko a von celý žltý kraj.

Úloha:

Vymaľuj len to, čo sa spomína v básni o Jeseni.

Spoj čiarou obrázkov so slovom v básni.



2.
zmyslové vnímanie

Sociálne

zručnosti,

FYZICKÝ KONTAKT

Hráči chodia v priestore, nadväzujú kontakty najprv očami a neskôr dotykom (objať sa, pohladkať, podať si ruku, usmiať sa..)

SLUCHOVÉ VNÍMANIE

Deti ležia so zatvorenými očami. Sústredia sa na zvuky dnu i prichádzajúce z vonku. Ak počujú zvuk hovoria (autobus, auto, muška...)

ČUCHOVÉ VNÍMANIE

Deti sedia v kruhu so zatvorenými očami. Učiteľ im dá ovoňat' 4 vône (káva..). Ak privoňali všetci, vône schová. Deti otvoria oči a učiteľ sa spýta, aké vône to boli, aké pocity v nich vyvolali – príjemné, nepríjemné.

HMATOVÉ VNÍMANIE

Sedíme v kruhu so zatvorenými očami. Podávame si 4-5 predmetov z rôznych materiálov. Každé dieťa ich ohmatá tak dlho, ako potrebuje. Predmet potom podá ďalej. Nehovorí o ňom, kým neohmatajú predmety všetci. Učiteľ predmety schová, deti otvoria oči a rozprávajú o pocitoch, ktoré v nich vyvolal dotyk s predmetmi, ktoré potom ukáže.

KOMBINÁCIA VNÍMANIA

Deti sedia so zatvorenými očami v kruhu. Ruky majú za chrbtom. Každému dieťaťu dáme predmet do ruky. Deti otvoria oči, nepozrú sa na predmet v ruke, iba ho ohmatajú, čo to môže byť. Ak spoznali predmet, nepreznadia to, ale slovne popíšu. Ak deti predmet uhádnu, položia ho do stredu a hra pokračuje.

FARBY, FARBY, FARBIČKY

Zarecitujeme riekanku: "Farby, farby, farbičky, chytíme vás do rúčky. Hľadáme farbu: „xxx" Vtom všetky deti čo najrýchlejšie hľadajú predmet danej farby a chytia sa ho. Môže to byť hocičo v okolí (hračka, sveter, obrázok, a pod.). Kto nájde hľadanú farbu posledný, prevezme funkciu "vyvolávača".

HUDOBNÉ KRESLO

Stoličky postavíme do priestoru alebo do kruhu. Necháme znieť hudbu,

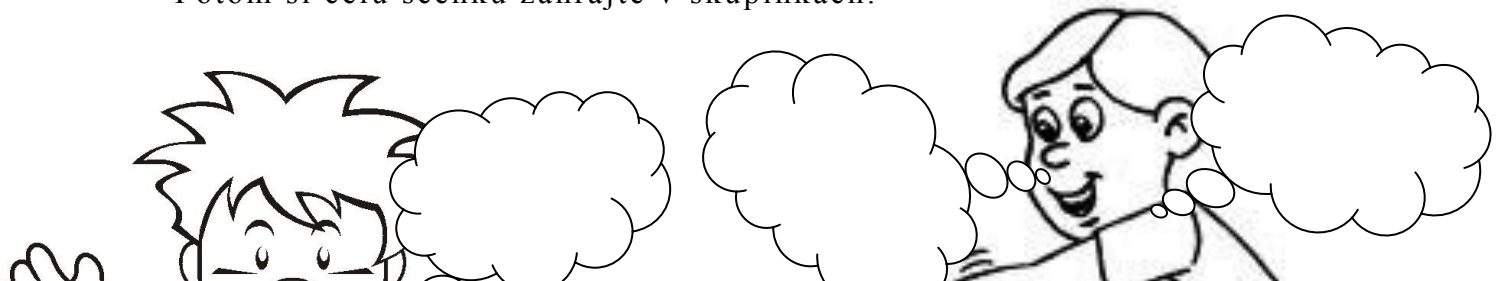
počas ktorej sa deti voľnej pohybujú, poskakujú, tancujú, prechádzajú sa. Keď hudba prestane hrať, každý si nájde svoje „hudobné kreslo“ a sadne si doň. Po chvíli hudba zaznie opäť a to je signál, aby sa deti postavili a pokračovali v pohybe. Medzitým jednu stoličku odstránime. Hráč, ktorý si nenájde cez hudobnú prestávku voľnú stoličku, musí sa posadiť na časť inej stoličky alebo kamarátovi na kolená. Takýmto spôsobom sa stále zvyšuje zábava a deti sú nútené vymýšľať rôzne spôsoby, ako sa usadiť do stoličky, keď už na ňom sedí niekoľko iných detí. Podľa počtu účastníkov hra končí za všeobecného veselia pri jednej alebo dvoch stoličkách.

KUKUK!

Jeden žiak je náhodne vybratý za vyvolávača a odchádza za dvere triedy. Zatiaľ učiteľ v triede určí 3 deti, ktoré budú „kukať“. Následne žiak vchádza do triedy, ostatní žiaci majú hlavy položené na laviciach a tvár si skrývajú rukami. Vyvolávač zakričí: „Kukučka zakukaj!“ Ozvú sa vybratí 3 žiaci, zakukajú 3xKUKUK! hlas sa snažia zmeniť a sústredia sa na to, aby sa pohybom nejako neprezradili. Vyvolávač má uhádnuť aspoň jednu kukučku – teda jedného z troch vybratých hráčov, ktorí kukali. Výzvu „Kukučka zakukaj!“ môže zopakovať viackrát. Koho uhádne, ten sa stáva vyvolávačom a hra pokračuje.

Doplň do komiksu text, o čom by sa mohli rozprávať, ako sa zvitajú a ako sa rozlúčia? Obrázky si môžeš vymaľovať.

Potom si celú scénu zahrajte v skupinkách.



3. Rytmus

HRA DÁŽĎ

Žiaci sa postavia do kruhu, hlavy sklonia dole. Každý žiak pohľadom sleduje len spolužiaka po pravici a všíma si, aký pohyb robí a hneď ako ho

zmení, sa zmene prispôsobí a napodobní ho. Začína jeden žiak, prípadne učiteľ – šúchanie dlaní, ťukanie prstami do dlane, lúskanie, udieranie rukami do stehien, tleskanie. Potom sa imitácia zvukov opakuje v opačnom poradí – tleskanie, búchanie do stehien,...

Keď sa hra skončí, žiaci sa snažia uhádnuť, aký zvuk napodobňovali – kvapky, lejak,...

HRA NA SLEPÉHO

Žiakov rozdelíme do dvojíc. Jednému žiakovi zaviažeme oči, druhý žiak sa v tej chvíli stáva jeho zrakom. V triede pripravíme prekážkovú dráhu, ktorú má dvojica zvládnuť spoločne. Dvojici môžeme merať čas, aby sme mohli vyhodnotiť najlepších. V triede môžeme meniť prekážkovú dráhu, zvuky – napr. žiaci budú do toho spievať, tleskať, hovoriť nie!,...

4. Improvizácia

HRA: MOJE NOVÉ MENO

Žiaci si na začiatku hodiny zvolia nové meno, ako by sa chceli volať, keby si ho vybrali sami. Vytvorí si jednoduchú menovku, ktorú si nalepia na prednú časť oblečenia. Počas celej hodiny sa oslovujú týmto novým menom, učiteľ ich pomenúva tiež novým menom. Na záver hodiny žiaci vyjadrujú pocity, aké to bolo, volať sa inak, či to bolo príjemné alebo nie.

Odpovedajú aj na otázku, či by si toto nové meno chceli ponechať navždy.

VIANOCE

Ozdob si svoj vianočný stromček



