

# A DRÁMA III.

A verbális és a nonverbális kommunikáció fejlesztése



AKADÁLY NÉLKÜL

modul adaptációja  
mozgáskorlátozott tanulók  
együttneveléséhez

**SZÖVEGÉRTÉS-  
SZÖVEGALKOTÁS**

BESZ–XI.3–AdM

A modult készítette:

**Kolláth Erzsébet, Montay Beáta**

Az adaptációt készítette:

**Dombainé Esztergomi Anna**

**SULINova**  
Köznevelési és Pedagógus-továbbképzési Központ

Magyarország célba ér



<b>A modul célja</b>	A verbális és nonverbális kommunikáció, a dramatikus készség fejlesztése
<b>Időkeret</b>	2×45 perc
<b>Ajánlott korosztály</b>	7–9 év
<b>Modulkapcsolódási pontok</b>	<p><i>Tágabb környezetben</i> Anyanyelv, beszédművelés</p> <p><i>Szűkebb környezetben</i> Drámajáték <b>Beszédterápia, logopédia</b> <b>Augmentatív kommunikáció</b> <b>Mozgásnevelés</b></p> <p><i>Ajánlott megelőző tevékenységek</i> Szókincsfejlesztés – mondatalkotás, mondatbővítés moduljai, beszélgetőkör, életjátékok, drámajátékok</p> <p><i>Ajánlott követő tevékenységek</i> Meseszövés, közös mesealkotás moduljai, életjátékok, drámajátékok, pl. Drámajátékok az analógiás szövegalkotás előkészítésére modul</p>
<b>A képességfejlesztés fókuszai</b>	<p>Nyelvi találékonyság, képzelőerő, szóbeli és írásbeli kifejezőkészség gondolati és érzelmi reakciókra ösztönzés, önkifejezés, tapasztalatok, élmények kifejezése <b>Kóros reflexek kiváltódását megakadályozó testhelyzetek létrehozása és megtartása</b> <b>Mozgásterápiára épülő beszédfejlesztés, a beszédmozgások összerendezése, a görcsösség vagy renyeség csökkentése</b> <b>Alternatív, augmentatív kommunikációs technikák megismerése, nonverbális kommunikáció alkalmazása feladathelyzetben</b></p>

## AJÁNLÁS

Csoportmunka szempontjából a 4 fős, heterogén csoportok a legoptimálisabbak. Párokat a csoportok kettéosztásával érdemes kialakítani.

**Akkor is adjunk lehetőséget a mozgáskorlátozott gyermeknek, ha verbális és nonverbális megnyilatkozásaiban akadályozott. Megfelelő érdeklődés, türelem és légkör, valamint a kommunikáció objektív feltételeinek biztosítása esetén könnyebb megnyílnia.**

**Dizartriás gyermekek kevésbé vagy egyáltalán nem tudnak játszani a hangjukkal, de azért törekedjenek erre, és mimikával, gesztussal próbálják meg kíséreni. Nagyon fontos a mozgáskorlátozott gyermekek testbeszéddel való kommunikációjának pontos értelmezése, a kóros mozgások elkülönítése a valódi közlendőtől.**

**Ha van az osztályban olyan mozgáskorlátozott gyermek, akinek a beszéde nem érthető, ezért alternatív, augmentatív eszközökkel kommunikál, ez nagyon jó alkalom arra, hogy az ép társak is megismerkedjenek kép- vagy jelképrendszerükkel.**

## TÁMOGATÓ RENDSZER

Alapfokú drámapedagógiai ismeretek

Dr. Kósa Vilma – Dr. Előd Nóra – Juhász Magdolna – Kovács Andrásné – Szűcsné Pintér Rozália: *Add tovább! Drámajáték-gyűjtemény 1. osztályosoknak.* Candy Kiadó, Veszprém, 1992.

Kaposi László (szerk.): *Játékkönyv. Színházi füzetek IV.* Marczibányi Téri Művelődési Központ – Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Budapest, 1993.

Fort Krisztina – Kaposi József – Nyári Arnold – Perényi Balázs – Uray Péter: *Dráma és tánc.* 5–6. osztály számára. Apáczai Kiadó, Celldömölk, 2002.



**Ágoston Gabriella (szerk.): *Ajánlások mozgáskorlátozott gyermekek, tanulók kompetencia alapú fejlesztéséhez. Szövegértés-szövegalkotás. sulinova Kht., Budapest, 2006.***








## ÉRTÉKELÉS










Szöbeli értékelés, szempontjai: részvétel a közös munkában, figyelem és együttműködés szintje, aktivitás, alkalmazkodás és kapcsolódás egymás ötleteihez.


## VÁZLAT

A sokféle felkínált tevékenység célja, hogy a feldolgozás menete különböző szempontokhoz illeszkedhessék. Az általunk szürkével jelölt mezők egy lehetséges bejárési útvonalat jelölnek, amely a szükségleteknek megfelelően tetszés szerint alakítható, megváltoztatható. Világosabb szürkével a gyerekek haladási tempójának megfelelő, egymással párhuzamosan végzett, differenciált tevékenységeket jelenítettük meg.

	Lépések, tevékenységek	Saját adaptációs kiegészítésem (tevékenység; képesség)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport/ A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz/ Feladat/ Gyűjtemény
					Munkaformák	Módszerek	
I. RÁHANGOLÓDÁS							
1. A	Üljön mellém az, aki... 10'		Megfigyelőképesség Együttműködés	Egész osztály	Frontális	Játék	
B	„Háttükör” 10'		Megfigyelő- és utánzó-készség		Frontális, majd 2-3 csoport	Játék	

	Lépések, tevékenységek	Saját adaptációs kiegészítésem (tevékenység; képesség)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport/ A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz/ Feladat/ Gyűjtemény
					Munkaformák	Módszerek	
C	Kapcsolódás 10'		Együttműködés, szóbeli utasítások pontos kivitelezése		Frontális	Játék	
2.	Mozgásos hangulatjelentés 5'		Mozgásos kifejezőkészség	Egész osztály	Frontális	Játék	
3.	Elmegyek, ha nem kérdeztek 7'		Beszédképesség, reakcióidő, találékonyság	Egész osztály	Frontális	Játék	
<b>II. BESZÉLŐ MOZDULATOK</b>							
1.	A cirkusz 7'		Emlékezet, beszédképesség, figyelem, logikus gondolkodás	Egész osztály	Frontális	Beszélgetés	1. melléklet
2. A	Kik vannak a cirkuszban? Csoportalakítás mimes játékkal, „felvonulás” 15'		Mozgásos kifejezőkészség, asszociációs képesség, megfigyelőkészség testnyelv értelmezése	Egész osztály		Drámajáték	2. melléklet
B	Csoportalakítás, csoportkép 15'		Logikus gondolkodás, emlékezet, dramatikus képesség			Játék	
C	Csoportalakítás, bemutatkozás 15'		Logikus gondolkodás, emlékezet, találékonyság, írásbeli kifejezőkészség			Játék	
3. A	Amilyen az adjonisten 10'		Megfigyelő- és utánzó-készség Kifejezőkészség	Egész osztály	Frontális, majd csoport	Játék	
B	Staféta 10'		Figyelem, emlékezet, utánzó-készség		Csoport	Játék	

	Lépések, tevékenységek	Saját adaptációs kiegészítésem (tevékenység; képesség)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport/ A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz/ Feladat/ Gyűjtemény
					Munkaformák	Módszerek	
4. A	Egyszavas felelős 8'		Vokális eszközök értelmezése és az ezekre épülő kifejezőkészség Reakciógyorsaság	Egész osztály	Frontális (majd csoport)	Játék	
B	Beszélgetés számokkal 8'		Testnyelv és vokális eszközök értelmezése és az ezekre épülő kifejezőkészség		Pár vagy csoport	Játék	
5. A	Mondjuk ketten! 10'		Figyelem-összpontosítás, együttműködés, kreativitás	Egész osztály	Pár	Játék	
B	Abba ne hagyj! I. 10'		Kifejezőkészség, reakciógyorsaság, fantázia, együttműködés		Pár	Játék	
C	Abba ne hagyj! II. 10'		Kifejezőkészség, asszociációs készség, reakciógyorsaság, fantázia, együttműködés		Csoport	Játék	
D	Szinkronjáték 10'		Beszédképesség, meta-nyelv		Pár	Játék	
6.	Nézők a cirkuszban jelenetalkotás 13'		Dramatikus és improvizációs készség	Egész osztály	Csoport	Drámajáték	
<b>III. ZÁRÁS, ÉRTÉKELÉS</b>							
A	A diákok visszajelzései, a tanító értékeli az osztály munkáját 5'		Belátás, önismeret	Egész osztály	Frontális	Megbeszélés	
B	A csoportok önértékelése, tanítói visszajelzések 5'		Emlékezet, önismeret, önértékelés		Frontális – egyéni	Megbeszélés	

	Lépések, tevékenységek	Saját adaptációs kiegészítésem (tevékenység; képesség)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport/ A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz/ Feladat/ Gyűjtemény
					Munkaformák	Módszerek	
C	Most hogy érezzük magunkat?		Dramatikus készség, verbális és nonverbális kifejezőkészség	Egész osztály	Frontális		

## A FELDOLGOZÁS MENETE

Tanítói instrukciók

### I. RÁHANGOLÓDÁS

1.

A) ÜLJÖN MELLÉM AZ, AKI...

A gyerekek körben ülnek. Eggyel több szék van, mint ahány játékos. A „bűvös” mondatot: Üljön mellém az, aki... mindig az mondja majd, aki mellett – pl. jobbról – üres szék van. Legelőször célszerű, ha a tanító kezdi a játékot. Üljön mellém az, aki..., s mond pár tulajdonságot. Aki a hallottak alapján magára ismer, az odaszalad az üres székhez és leül. Ismét lesz egy üres szék. Az üres szék bal oldalán ülő gyerek (neki ismét jobbról üres a szék) ismét azt mondja: Üljön mellém az, aki..., és mond néhány tulajdonságot.

Játszhatunk úgy is, hogy aki az „Üljön mellém az, aki...” mondatot mondja, konkrétan gondol valakire, s addig sorol az illető gyerekről külső (később akár belső) tulajdonságokat, amíg az illető magára nem ismer, s oda nem szalad az üres helyre.

Próbálja a tanító megtanítani a diákokat arra, hogy ne nézzenek abba az irányba, illetve arra a gyerekre, akiről beszélnek.

**Kerekesszékes gyerekeknek nem kell a székre ülniük, maradhatnak a kocsijukban.**

**Saját adaptációs kiegészítésem:**

B) „HÁTTÜKÖR”

A játék megtanulásakor először a tanító álljon háttal az osztály elé, s előbb lassú, majd némiképp gyorsuló és ritmikusabbá váló egyszerű mozgásokat végezzen. Ilyen mozgás lehet pl. süllyedés, emelkedés, elindulás-megállás, elfordulás. A gyerekek feladata, hogy pontosan kövessék a mozdulatokat (az irányokat, az indítás, megállás pontosságát.) A játék megértését követően önként jelentkező gyerekek legyenek a mozgásindítók. Ha az osztály már ismeri a játékot, érdemes a mozdulatokat egy-egy hanggal is kiegészíteni (sóhaj, különböző hangzók, hangkapcsolatok kimondása).

**Mozgáskorlátozottak kedvéért olyan feladatokat is iktassunk be, ami nem jár helyválttatással, hanem csak helyzetválttatással. A helyválttatós feladatokat kerekesszékükkel vagy más segédeszközükkel is végezhetik. Ez esetben azonban a kezükkel nem tudják majd a mozdulatokat utánozni.**

***Saját adaptációs kiegészítem:*****C) KAPCSOLÓDÁS**

Az osztály zenére mozog a játéktérben. Ha a tanító leállítja a zenét, akkor valamennyi játékosnak mozdulatlaná kell válni. A szünetek alatt a tanító különböző instrukciókat ad az osztálynak. (Ezek sorrendje feleljen meg az érintés fokozatosságának.) Pl. Mozgás közben az ujjak találkozzanak, majd a vállak érjenek össze, majd a hátaik találkozzanak, a fülek érjenek össze, stb. A találkozások lehetnek akár párosak, akár kiscsoportosak is.

**Mozgáskorlátozottaknak nyújthat segítséget a pedagógus, az asszisztens vagy a társak is.**

***Saját adaptációs kiegészítem:*****2. MOZGÁSOS HANGULATJELENTÉS**

Valamennyi gyerek szabadon mozog a játéktérben. Ez alatt a gyakorlat alatt ne szóljon a zene. A feladat először az, hogy úgy mozogjanak, ahogy számukra a legkellemesebb, amiben a legjobban érzik magukat. Ezután keressék meg azt a mozgást (lehet ugyanaz, mint az előző, vagy eltérő), ami leginkább azt mutatja meg, hogy ők most hogyan érzik magukat.

**Mozgáskorlátozottaknak nyújthat ebben segítséget a pedagógus vagy az asszisztens is.**

***Saját adaptációs kiegészítem:*****3. ELMEGYEK, HA NEM KÉRDEZTEK**

Ebben a játékban a gyerekek kérdezik a tanítót. Bárki kérdezhet (de az osztály abban is megállapodhat, hogy mindenkinek egy, esetleg két kérdése lehet, de azt bármikor felteheti) és bármit, mindenféle rendszer nélkül. A kérdéseknek nagyon gyorsan kell követniük egymást, mert amikor csend van, akkor a tanító az eredeti helyéről (ami az ajtótól egy távoli pont), elindul lassan az ajtó felé. Ha újabb kérdést kap, rögtön meg kell állnia, s a válasz ideje alatt sem mozdulhat el. Arra azonban vigyáznia kell az osztálynak, hogy egyetlen kérdés se ismétlődjön. (Ha az osztály korábról már ismeri a játékot, a témát is megköthetjük.)

A játékot bevezetheti a tanító azzal, hogy vajon azt tudják-e a gyerekek, hogy ő ma hogy van? Ezenkívül is, a mostani játékban bármit kérdezhetnek tőle, ami csak érdekli az osztályt.

*Saját adaptációs kiegészítem:*

## II. BESZÉLŐ MOZDULATOK

### 1. A CIRKUSZ

A cirkuszos kép közös megtekintése, spontán (rövid) beszélgetés. Jártak-e már cirkuszban, esetleg a tévében láttak-e cirkuszi előadást. Kik szerepelnek a cirkuszban, stb.

*Saját adaptációs kiegészítem:*

2.

#### A) KIK VANNAK A CIRKUSZBAN?

Csoportalakítás mimes játékkal

A tanító elmondja, hogy a következő játék helyszíne a cirkusz lesz. Először mindenkinek húznia kell – a terem közepén elhelyezett – lefordított szókártyák közül (annyit tesz ki a tanító, hogy mindenkinek jusson egy). Ha kihúztak egyet, azt magukban olvassák el. Egy cirkuszi szerep van rajta. Fontos, hogy ne árulják el senkinek! (Vannak megegyező szókártyák is, ennek a későbbi csoportalakításnál lesz jelentősége.) Ezután elmondja a tanító a kerettörténetet:

„A cirkuszosok – légtornászok, kötél tánchosok, bohócok, állatidomárok, zsonglőrök, bűvészek és erőművészek – főpróbára készülődtek. Már valamennyien teljes csöndben a porond felé tartottak, hogy a cirkusz igazgató érkezésekor a helyükön legyenek. Itt ez volt a rend. A próbát csak akkor kezdték el, ha a csoportok mind együtt voltak, s az igazgató jelt adott.” (Megnevezheti a tanító, mi lesz a hangjel.)

Változzunk át a társulattá – javasolja a tanító –, és konkretizálja a gyerekek feladatát. A szerepüknek megfelelő mozgással kell a játéktérben közlekedniük, s megtalálniuk – beszéd nélkül – társaikat (zsonglőrök a zsonglőröket stb.).

Így alakulnak meg a csoportok. Ha már mindenki megtalálta a helyét, a tanító hangjellel jelzi a próba kezdetét. Ekkor közös „felvonulásba” kezdhetnek a gyerekek. A csoportok együtt haladjanak, a rájuk jellemző mozgással.

Ha a tanító osztályának ismeretében szerencsésebbnek tartja az irányított csoportalakítást, úgy ő – névre szólóan – ossza ki a cirkuszi szerepeket tartalmazó szókártyákat. **Így lehetőség nyílik arra, hogy a mozgáskorlátozottak olyan szerepet kapjanak, amelyet el tudnak játszani.**

Ha az osztály létszáma alapján nincs szükség 7 csoportra, célszerű az erőművészt kihagyni a szókártyákból.

*Saját adaptációs kiegészítem:*

## B) CSOPORTALAKÍTÁS I.

A tanító minden diák hátára rátűz egy szókétyát. Elmondja, hogy a szókétyákon cirkuszi mesterségek szerepelnek. (A szókétyák: légtornász, kötél-táncos, bohóc, állatidomár, zsonglőr, bűvész és erőművész – mindegyik szókétyából 4 van). A diákok nem tudják, milyen szókétya van a hátukon, s erre így (direktben) nem is kérdezhettek rá.

Tetszés szerint sétálnak a teremben, bárkihez odamehetnek, s kérdezhettek magukról valamit. Pl. állatokat szelídítenek? Aki kitalálta a maga mesterségét, az a hátáról levetetheti a szókétyát. Ha már mindenki tudja, ő kicsoda, csoportokat alkotnak.

Ezután „készítsenek” egy csoportképet, azaz álljanak be egy olyan képbe, ami jellemzi őket. Majd a képeket mutassák meg a csoportok egymásnak.

Ha az osztály létszáma alapján nincs szükség 7 csoportra, célszerű az erőművészt kihagyni a szókétyákból.

## C) CSOPORTALAKÍTÁS II.

A tanító minden diák hátára rátűz egy szókétyát. Elmondja, hogy a szókétyákon cirkuszi mesterségek szerepelnek. (A szókétyák: légtornász, kötél-táncos, bohóc, állatidomár, zsonglőr, bűvész és erőművész – mindegyik szókétyából 4 van). A diákok nem tudják, milyen szókétya van a hátukon, s erre így (direktben) nem is kérdezhettek rá. Tetszés szerint sétálnak a teremben, bárkihez odamehetnek, s megkérhetik, hogy mondjon róla valamit. (Célszerű felhívni a diákok figyelmét, hogy ne rögtön a legnyilvánvalóbb dolgot árulják el a másiktól.)

Aki kitalálta a maga mesterségét, az a hátáról levetetheti a szókétyát. Ha már mindenki tudja, ő kicsoda, csoportokat alkotnak.

Találjanak ki egy bemutatkozó „versikét”, majd a csoportok mondják ezt el egymásnak.

**A mozgáskorlátozottak itt is olyan szerepet kapjanak, amelyet be tudnak mutatni.**

Ha az osztály létszáma alapján nincs szükség 7 csoportra, célszerű az erőművészt kihagyni a szókétyákból.

**Saját adaptációs kiegészítem:**

3.

## A) AMILYEN AZ ADJONISTEN

A játék megtanítását frontális bemutatással végezze a tanító. Ő kérdez valamit, vagy mond egy utasítást. Mondatát annak a gyereknek a nevével kezdi, akitől a választ várja. A válaszolónak ugyanolyan hangsúllyal, hangerővel (érzelmi töltéssel) kell felelnie, amilyennek a hozzá intézett mondatot érezte. Néhány „bemutató” kérdés és válasz után a játékot csoportban folytatják tovább a gyerekek.

Drámajátékban gyakorlottabb osztály esetében a cirkusz szereplői beszélgetnek egymással, azaz ennek megfelelő mondatokat (kérdéseket, utasításokat) fogalmaznak meg a gyerekek.

**Saját adaptációs kiegészítem:**

## B) STAFÉTA

Minden csoport kitalál (és megállapodik) 5 szóban, ami az ő mesterségével kapcsolatos Pl. állatidomár, kutya, elefánt, oroszlán, ló, medve. Miután többször elmondták közösen a sorozatot (ezáltal begyakorolták), egyesével adják körbe egymásnak a szavakat. Ezután a játékot kezdő önként jelentkező gyerek tetszés szerinti módon (pl. mintha titok lenne, mintha parancs, mintha dühös ember mondaná, mintha nagyon fáradt volna, stb.) mondja ki a szót, s ilyenkor a sorozat többi szavát is ugyanígy kell kimondani. Minden újabb körben változtassanak a közlésmódon.

**Dizartriás gyermekek kevésbé vagy egyáltalán nem tudnak játszani a hangjukkal, de azért törekedjenek erre, és mimikával, gesztussal próbálják meg kísérni. A mozgássérülésből adódó „grimaszolás” ne tévesszük össze a szerepek eljátszásával.**

*Saját adaptációs kiegészítem:*

4.

## A) EGYSZAVAS FELESELŐS

Az osztály egyszavas mondatokat gyűjt (ötletroham). Pl. „Igen. Nem. Gyere! Csend! Elmegyek.” A játékban ezeket az egyszavas mondatokat használják, de mindig más, az elsőtől nagyon eltérő hangsúllyal, hangulati háttérrel. Ha az első diák pl. halkán, kedvesen azt mondja, mama, akkor a következőnek hangosan, erőszakosan (dühösen, követelődzve) kell azt mondania: mama. Minden kimondott pár után közösen is értelmezheti az osztály a hallottakat. Ha a játék nehezebben indul be, az elején több mondatot is mondhat a tanító. Ha már gyakorlottan „feleselnek” a gyerekek, csoportban is folytatható a játék.

**Vegyük figyelembe itt is, hogy a dizartriás gyermekek kevésbé vagy egyáltalán nem tudnak játszani a hangjukkal, de azért törekedjenek erre.**

## B) BESZÉLGETÉS SZÁMOKKAL

A játék csoportban vagy páros feladatként is játszható. A tanító bármilyen szituációt (címet) megadhat a játékosoknak. Pl. a gyerekek várják a cirkuszi előadást, fagyfaltozni megy a család, anya kikérdezi a leckét, Peti leverte a vázát, stb. Beszélgessenek a gyerekek számokkal pl. 1-től 20-ig úgy, hogy közben ne ismétljenek egyetlen számot sem.

A „beszélgetés” végén próbálják meg megfejtetni, miről is szólt a beszélgetésük, azaz fordítsák át (mesélőként) szavakra. Beszéljék meg, miért arra gondoltak, amire.

A játék legvégén egy-két önként jelentkező páros bemutathatja beszélgetését az egész osztálynak.

**Vegyük figyelembe itt is, hogy a dizartriás gyermekek kevésbé vagy egyáltalán nem tudnak játszani a hangjukkal, de azért törekedjenek erre.**

*Saját adaptációs kiegészítem:*

5.

## A) MONDJUK KETTEN!

A játék a szöveg és a gesztus szétválasztására épül. Az egyik gyerek belekezd egy ismert versbe vagy mesébe. Társa mögötte áll, és a szövegmondó hóna alatt előrenyújtva két kezét, gesztusokkal kíséri a szöveget. A pár mindkét tagja próbálja ki mindkét szerepet.

Természetesen a páros gyakorlat előtt a tanítónak frontálisan el kell mondania a játék menetét, lényegét, s érdemes egy önként jelentkező diákkal bemutatni azt.

**Mozgáskorlátozottak olyan szerepet kapjanak, amelyet el tudnak játszani, dizartriásoknál az elmondandó szövegnél kell figyelembe venni a beszédbeli nehézségeket.**

## B) ABBA NE HAGYD! I.

A párbeszédjáték lényege, hogy a pár egyik tagja egyszerű, rövid kérdéseket tesz fel, amire társa egyszerű rövid válaszokat ad, de ezeknek gyors egymásutánban kell peregniük.

Nehezebb a feladat, ha minden újabb kérdésnek az előző válaszból kell kiindulni. Ekkor is nagyon fontos, hogy a kérdések és a válaszok nagyon gyorsan kövessék egymást.

Ha a pár elakadt, újabb párbeszédbe kezdhet.

**Mozgáskorlátozott, dizartriás gyermekeknél hosszabb várakozási idő is elfogadható.**

## C) ABBA NE HAGYD! II.

A párbeszédjátékot csoportokba játssza az osztály. Két-két gyerek alkotja a „páros” egyik, illetve a másik tagját. A játék lényege, hogy a páros egyik tagja egyszerű, rövid kérdéseket tesz fel, amire a másik páros egyik tagja egyszerű rövid válaszokat ad, de ezeknek gyors egymásutánban kell peregniük. A páros tagjai egymást váltva felelnek, de ha az egyikük elakadt, a társa átveheti tőle a szót.

**Mozgáskorlátozott, dizartriás gyermekeknél hosszabb várakozási idő is elfogadható.**

*Saját adaptációs kiegészítem:*

## D) SZINKRONJÁTÉK

Frontális bemutatás, gyakorlás után a játékot párban játssza az osztály. A játékot először jól ismert szöveggel érdemes játszani. A gyakorlatban először ketten beszélnek egyszerre. Az egyikük tátogva, a másik hangosan. Ő tulajdonképpen szinkronizálja a látottakat. A tanító hívja fel a diákok figyelmét arra, hogy a valódinál most nagyobb mozdulatokkal és erősebb arcjátékkal is élhetnek.

**Nehézséget okozhat a mozgáskorlátozott, dizartriás gyermekek összerendezetlen beszédmozgásainak leolvasása a szájról. Az erősebb arcjáték is fokozhatja a görcsösséget vagy a hirtelen tónusváltozást, ezért inkább az oldott légkör, relaxáció és türelem segíti hozzá a gyermekeket az eredményesebb játékhoz.**

*Saját adaptációs kiegészítem:*

## 6. NÉZŐK A CIRKUSZBAN

Minden csoport megállapodik egy műsorszámban. (Ezt titokban tartják.) A játék során a csoport (mindegyik csoport, külön-külön) a cirkusz közönségévé változik. Nem árulják el társaiknak, hogy mi van a porondon, de megmutatják, hogyan nézik ők az előadást. Egyértelmű utalást, ha lehet, ne tegyenek a „látottakra”, csak „virágnyelven” beszéljenek. Ha a verbális és nonverbális üzeneteiket jól mutatják be, s a többi csoport fantáziája beindul, úgy ki tudják találni, hogy milyen műsorszám lehet a színpadon.

**Akkor is adjunk lehetőséget a mozgáskorlátozott gyermekeknek, ha verbális és nonverbális megnyilatkozásaikban akadályozottak. Megfelelő érdeklődés, türelem és légkör, valamint a kommunikáció objektív feltételeinek biztosítása esetén könnyebb megnyílniuk.**

*Saját adaptációs kiegészítem:*

## III. ZÁRÁS, ÉRTÉKELÉS

## A) A DIÁKOK VISSZAJELZÉSEI A FOGLALKOZÁSRÓL

Aki kedvet érez, elmondja, hogyan érezte magát, melyik feladat tetszett neki a legjobban, mennyire elégedett magával.

A tanító értékeli az osztály, a csoportok munkáját, kiemelve a pozitívumokat: aktivitás, együttműködés, figyelem, nyelvi találékonyság, feladatmegoldás sikeressége.

## B) A CSOPORTOK, A DIÁKOK ÖNÉRTÉKELÉSE A MUNKÁBAN VALÓ RÉSZVÉTELÜKRŐL

Melyik feladat megoldásával voltak elégedettek, mi az, amit ügyesen tudtak megoldani. Hogyan tudtak figyelni egymásra, hogyan tudtak kapcsolódni egymás ötleteihez, tevékenységeihez. Hogyan sikerültek feladatmegoldásaik. Hogyan érezték magukat a csoportos munkák során.

## C) HOGY ÉREZZÜK MAGUNKAT?

A gyerekek egy-egy beállással (szoborral) vagy arckifejezéssel próbálják egymásnak megmutatni, hogy vannak ők most, milyen a kedvük (hogyan érezték magukat a foglalkozás során). Az egyenkénti bemutatások után a társak megpróbálják kitalálni, egy-egy szóval, kifejezéssel értelmezni a látottakat.

**Nagyon fontos a mozgáskorlátozott gyermekek testbeszéddel való kommunikációjának pontos értelmezése, a kóros mozgások elkülönítése a valódi közlendőtől.**

*Saját adaptációs kiegészítem:*